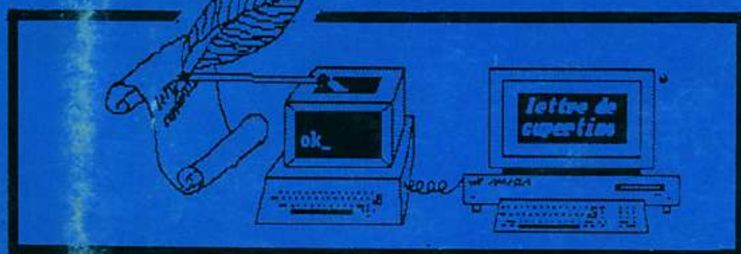
PREMIER JOURNAL FRANCAIS DEDIE A L'ORDINATEUR A....

A-news
TOUT POUR A....®



AMIGA® A L'IMPRIMERIE

COUVERTURE "FAIT MAISON"!

VIRUS

Sélection couleur par Amiga 500. Economie : 3 000F

Août 1988 No.5

M 4584 - 5 - 15,00 F



C. VASSALLO SUR LE K-SEKA

LE CUPERTINO NEWSLETTER

Suisse : 4.50 Canada : 4.95 Belgique : 120

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS - METRO LOUVRE
TEL 40/20/01/20 - TELEX 218 328
Demonstration sur rendez-vous — Les prix sont TTC

GAMME AMIGA

AMIGA 500	4690
AMIGA 500 Couleur	7490
AMIGA 2000	11590
AMIGA 2000 Couleur	15299
AMIGA 2000/20	21500
AMIGA 2000 XT	26790

CONFIGURATIONS

AMIGA 500 Coueur, Genlock PAL/Composite	9490
AMIGA 500 Couleur, Extension 512 K, Deuxième Lecteur 3"1/2, Visual Aural	10990
AMIGA 500 Couleur, Disque Dur 20 MEGA, Extension 2 MEGA	18900
AMIGA 500 Couleur, Extension 512 K, Deuxième Lecteur 3"1/2, Photon Paint, Imprimante Couleur Star CLC 10	11490

ces prix sont T.T.C.,valables en France, pour réglement comptant, jusqu'au 30 juillet.
Il ne sont cumulables avec aucune autre remise

EXCLUSIVITES

GEN LOCK PAL COMPOSITE A8802 — **4400**
Indispensable pour toute application video. Incrústation à l'ecran du signal AMIGA avec un signal vidéo externe. Sort un signal PAL-Composite directement exploitable sur bande vidéo. Ne necessite pas de codeur.

EXTENSIONS MEMOIRE 2 MEGA
- **-A500** — **6490**
- **-A1000** — **6690**

Possibilité de chainer jusqu'à 4 extensions sur la même unité centrale (8 Megas supplementaires). Fournies avec alimentation indépendante.

DISQUE DUR 20 MEGA
- **-A500** — **6990**
- **-A1000** — **7290**

LECTEUR 10 MEGA — **N.C.**

SUBSISTEM
- **-A500** — **2990**
- **-A1000** — **3290**

Boitier qui accepte 2 cartes d'extension pour A2000, un lecteur interne et une sortie disque dur. Auto-alimenté, il se positionne sous l'unité centrale et n'occupe aucun slot d'extension.

VISUAL AURAL — **2490**
Système interactif images-musique: une musique en entrée provoque des effets paramètrables sur les images à l'écran.

IMPRIMANTE COULEUR JET D'ENCRE XEROX 4020 — **16485**
Enfin la possibilité d'obtenir des sorties papier ou transparent de qualité professionnelle sur AMIGA

CARTE 68020/68882 25 MHZ — **18900**

PERIPHERIQUES

Lecteur Cumana 3"1/2	1890	Carte XT A 2000	5681	Digiview (A500-A2000)	2290
Lecteur NEC 3"1/2	1490	Co-processeur 68020-68882	18900	Filtre Digitalisation DG 88	2690
Lecteur Cumana 5"1/4	2450	Subsystem A500	2990	Digitaliseur Diapos Fotovix	24666
Lecteur Interne A2000	1650	Subsistem A1000	3290	Statif Digitalisation	1290
Lecteur 10 MEGA Supra	N.C.			Statif avec Spots	1990
Moniteur Commodore A1084	3290			Camera Pulnix CCD HR	9775
Moniteur H.R. A2080	4490	Tablette Graphique A4	4650	Objectif 16mm	690
Kit Disque Dur A2000	7104	Tablette Graphique A3	8500	Zoom	3105
Disque Dur 20 Mega A500	6990	Table Traçante A3 ROLAND 880	9900	Gen Lock Pal/Composite A8802	4400
Disque Dur 20 Mega A1000	7290	Table Traçante A3 ROLAND 990	16900	Gen Lock GST 1000	15400
Extension 2 MEGA A2000	3546	Table Traçante A2 DPX 3200	50701	Encodeur PAL	2620
Extensions 2 MEGA A500	6490	Table Traçante A1 DPX 3300	60723		
Extensions 2 MEGA A1000	6490	Table Traçante A0 GRX 400	73532	Interface MIDI	549
Extension 512 K A500	1096	Digiview (A1000)	1990	Visual Aural	2490

LA CREME DES LOGIGICIELS AMIGA

une selection de nos meilleurs produits

GRAPHISME - VIDEO

Aegis Animator	790
Aegis Impact	590
Animate	1450
Butcher	339
De Luxe Paint 2	990
De Luxe Video	989
Digipaint	480
Director	650
Express Paint	690
Page Flipper	390
Photon Paint	790
Pixmate	490
Pro Video	1490
Sculpt 3D	890
Silver	1690
TV Show	750
TV Text	750
Videoscape	1090
Videotitler	1090

MUSIQUE

Aegis Sonix	540
Audiomaster	440
De Luxe Music C.S.	798
Keyboard Control Sequencer	1890
Pro Midi Studio	1590
Sound Sampler	990

PROGRAMMATION

Lattice C	1590
Manx Aztec C	2490
MCC Assembleur	678
MCC Lisp	1490
MCC Pascal	949
MCC Shell	489
MCC Toolkit	388

BUREAUTIQUE

Professional Page	1990
Excellence!	1990
Publisher Plus	690
Pro Write 2.0	N.C.
Superbase	950
Superbase Pro	2490
V.I.P.	1190
Vizawrite	1450

IMPRIMANTES

Star LC 10	2490
Star LC 10 Couleur	2990
NEC P 2200	4317
Star NB 24/10	5990
Star NB 24/15	8490
Xerox 4020 Jet Encre Couleur	16485
Laser ATARI SLM 804	14173
Laser Postscript AST	35461

LIVRES

Hardware Reference	270
Introduction au système AMIGA	270
Intuition Reference Manual	270
ROM Kernel Librairies	406
AMIGA ROM Kernel: Refer.	270
Trucs et Astuces sur AMIGA	149
Bien Debuter sur AMIGA	149

Expeditions en France et à l'étranger dès reception de commande, contactez nous pour disponibilité en stock



A-news
TOUT POUR AMIGA®

EDITO

Nous avons commandé un Amiga 2000 et moniteur A2080 il y a trois semaines. L'ordre était transmis sans tarder à Commodore France, mais nous n'avons toujours pas reçu la machine... Espérons que c'est un cas exceptionnel. Paris n'est pas si loin que ça.

Changements, toujours des changements ici à A-News. Nous aimons cela, mais nous sommes quand même tristes de voir partir les Gourous (voir leur Edito page 31). Dans certains domaines, et surtout la convivialité, c'était notre partie préférée du journal. Nous espérons qu'ils vont pouvoir nous envoyer des articles de temps à autre. En attendant ils sont toujours contactables sur 36-15 DEEP, bal GOUROUS.

Contribution surprise! Les pages avec le triangle en en-tête ont été envoyées par Sébastien, Gilles, Jérôme et Johnny, les photos par Castoon (encore une équipe de Bayonne... décidement, A-News a des affinités avec cette sympathique région).

On vous laisse avec un message de Monsieur Ramon, probablement envoyé de sa plage préférée (Biarritz?)... Bonnes vacances à tous



Je teste pour vous
SIESTE SIMULATOR II

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Digiview et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46. Editeur et Directeur de la Publication. Bruce Lepper



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Pas de grandes annonces - à l'**AmiEXPO** de Chicago fin juillet. L'exposition s'est déroulée sous le nuage de la pénurie de composants mémoire. Les chips sont devenus presque introuvables aux Etats-Unis, ce qui freine le développement de nombreux projets autour de l'Amiga. Même Commodore n'a pas toute la mémoire qu'il voudrait.

* * *

Infomanie confirme que les nouveaux **disques durs Supra** comporteront un rom permettant l'autoboot avec Workbench 1.3. Au moment de la sortie de 1.3, Supra s'assura la disponibilité d'un rom similaire à monter sur les modèles existants.

* * *

Un **montage disque dur** pour A1000, A500 et A2000 est proposé par **Palomax** aux Etats-Unis. Pour $170 il y a une disquette de soft (drivers, formattage, sauvegarde, etc), et documentation avec schémas pour construction d'une interface compatible avec un assortiment de disques durs MFM et RLL ST506/412. La méthode utilisée est le wrapping.

* * *

A propos des **pannes** avec clignotement de la touche "Caps Lock", Jean-Luc à téléphoné pour décourager des gens de laisser tomber leur Amiga depuis "une certaine hauteur" (voir Courrier A-News 4, page 34). Ce n'est pas possible de faire ça à un Amiga, dit-il. Face à un probable délai en SAV de six à sept semaines il a préféré ouvrir l'Amiga et appuyer sur les circuits. Cela n'a rien changé - toujours le clignotement infernal. Mais il a laissé allumé l'ordinateur. Après cinq minutes l'écran a changé de couleur - jaune, vert, gris-foncé, puis un petit bruit électrique et l'Amiga s'est remis à marcher normalement...

* * *

Jay Miner est pessimiste. Dans une interview avec **INFO** magazine le créateur de l'Amiga révèle qu'il n'a pas grand espoir pour l'avenir de la machine. "Je suis désolé de le dire," dit-il, "mais Amiga est si loin derrière Mackintosh et IBM qu'il sera presqu'impossible de rattraper. Commodore arrivera peut-être à rester concurrentiel dans les deux ou trois prochaines années, mais tôt ou tard ils seront obligés de sortir une nouvelle machine, et il sera difficile de rester compatible avec l'Amiga." Jay ajoute que même si l'Amiga 'goes South', son influence restera pour le bienfait général. La poussée d'IBM vers le multitâche et d'Apple vers un meilleur son et graphisme étaient les conséquences directes de l'existence de l'Amiga.

* * *

Le Coin du **Workbench 1.4**: En sus du Fast File System pour les lecteurs 3.5", il est probable que le 1.4 aura une boîte de requête de fichiers STANDARD. Quelle bonne idée! La vie va changer en profondeur pour tous ceux qui passent des heures à écouter les grognements des lecteurs en recherche de fichiers. La différence entre un système efficace de boîte-requête (Professional Page) et un système quelconque (ProWrite - oui, même Prowrite 2, malgré quelques améliorations) est énorme.

Autres probabilités sur 1.4: soutien pour le nouveau chipset et l'A2024 moniteur monochrome; character-mapped console device pour affichage texte plus rapide que l'actuel graphic-mapped console texte; bitmap d'échelle variable (bitmap scaling); encore des changements sur Preferences, nouveau drivers serial.device et parallel.device; colorfonts; texte rapide en ROM; soutien pour overscan; des changements dans le math library, y compris un IEEE library simple précision; un meilleur shell; et verrouillage d'enregistrements.

* * *

Et **Workbench 1.3?** Toujours pas là.... Laurent Durrieux constate:

Les nouveaux drivers d'une préversion 1.3 fonctionnent parfaitement et j'obtiens du 240 ppp sur ma MPS 1000.

J'ai remarqué que le fichier system-configuration en 1.3 permettait un affichage du Workbench (et du CLI) en Overscan, c'est à dire environ 10% de gain en taille d'écran, mais le moniteur n'aime pas trop les élargissements.

Le Fast File System ne fonctionne pas avec les disques durs qui utilisent la carte PC.

Les nouveaux périphériques SPEAK: RAD: NEWCON: PIPE: semblent bien fonctionner. La Mountlist est d'ailleurs bien étoffée.

SPEAK sert à faire parler l'Amiga.

RAD est un disque virtuel genre VD0.

Ces périphériques doivent être "Mountés"

On peut aussi mettre le drive externe du 2000 en df1:

On trouve en outre beaucoup de nouveaux utilitaires dans le directory C comme Xicon qui faisait défaut, remRAD, GetEn et SetEnv etc...

* * *

Dernière minute: des rumeurs circulent comme quoi on ne verra jamais Workbench 1.3 en Europe en version définitive. On passerait plutôt directement à la version 1.4. Mais... ce ne sont que des rumeurs.

* * *

L'Amiga **Transputer Interface Board**, qui existe en prototype chez Commodore-Allemagne, est plus près de la commercialisation qu'on aurait pu imaginer. La carte pour Amiga 2000 utilise un circuit transputer T-800 de 32 bits de 10 millions d'instructions/second (MIPS). Comme l'Atari transputer-ST, elle attend le perfectionnement d'un nouveau système d'exploitation des circuits en parallèle, Helios, développé par Tim King, créateur d'AmigaDos.

La carte interface Amiga porte un seul transputer, un à quatre mégas de RAM dynamique, et contrôleur mémoire à accès direct (DMA). Cette carte peut gérer jusqu'à quatre cartes supplémentaires, chacune équipée de quatre transputers et 1-4 mégas DRAM. On peut donc avoir jusqu'à 17 transputers dans un A2000 standard.

Les transputers communiquent entre-eux à travers des "interfaces" séries intégraux (ils sont incorporés dans les chips transputer. Il y a aussi 2K de RAM incorporé sur chaque circuit transputer). Ces "interfaces" peuvent être utilisés pour faire les liens avec des transputers dans d'autres A2000, créant ainsi un réseau local sans besoin de passer par un autre système de contrôle-réseau. Le tout forme un ordinateur géant, sous contrôle de Helios, avec partage automatique du temps d'utilisation des multiples circuits transputers selon la demande des logiciels tournant sur chaque A2000. Limite du système : environ 500 transputers. Commodore Allemagne ne dit rien sur le prix ni la date de disponibilité, mais indique que Helios est presque fini.

* * *

La **Camif** à Niort organise un **concours national** de création d'un logiciel éducatif. Le gagnant recevra une entreprise dotée de 100 000 Frs de capital, créée pour lui permettre d'exploiter ses idées. Un autre concours est pour l'adaptation d'un livre à un autre média. Les participants doivent fournir le



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

scénario de leur nouvelle oeuvre, ainsi que quelques éléments tels dessins, roughs, pré-montages vidéo, etc. Le gagnant recevra la somme de 30 000 Frs. A vos Amigas! Dossiers de participation et règlement du concours sont à demander à : Carrefour Media Jeunesse de Niort, HÔtel de Ville, 79022 Niort, tél 49 79 00 34.

* * *

A San Francisco, le Bay area Amiga Developers GroupE (BADGE) organise le deuxième **Killer Demo** contest. N'hésitez pas, envoyez vos créations avec une lettre à Killer Demo Contest, c/o Randy Spencer, Box 4542, Berkeley, California 94704 avant le 15 septembre. Si vous envoyez cinq dollars avec, vous recevrez une disquette comportant les trois meilleures demos. L'année dernière le premier prix était un Amiga 2000.

* * *

Les **Suisses** ont de la chance - l'Amiga coûte **10% moins cher** que l'Atari ST dans leur pays. Le prix de l'Amiga 500 est entre 1300FS et 1600FS. On estime à 10 000 à 15 000 le nombre d'Amiga en Suisse.

COURRIER

Salut à tous

Je suis un passionné de musique, aussi je suis tout particulièrement intéressé par les articles traitant de ce sujet. Tout d'abord je m'étonne que personne ou presque n'ait encore parlé d'un soft très intéressant, à savoir SOUNDTRACKER III. Ce produit ne semble pas être distribué en France pour le moment. Je me le suis procuré en Belgique, mais je sais que pas mal de gens s'en servent en France pour leurs intros.

Il se compose de deux disks - le master, et un disk avec les datas et les bibliothèques de sons digitalisés. L'utilisation n'est pas très aisée. On rentre les notes au clavier. On travaille en notation anglo-saxone, l'éditeur ne comporte que peu d'options. On ne retrouve pas la convivialité d'un Sonix, on ne peut pas échantillonner les sons, mais la qualité des sons est surprenante, c'est mieux que Sonix.

Jacques Daoud, 22 St Brieuc

Cher A-News,

J'aimerais des renseignements sur la façon de connecter un Laserwriter à un 2000..

Laurent Durrieux, 07 Viviers

Ed: Les voici (un câble à trois fils suffit):

AMIGA 500 ou 2000 RS232:
2--------3
3--------2 Laserwriter RS232
7--------7

Madame, Monsieur,

De passage dans notre belle capitale, et toujours à la recherche de la plus petite information concernant mon ordinateur préféré, j'ai du mal à vous décrire quelle fut ma joie en découvrant enfin un journal, en Français, consacré uniquement à l'Amiga! Je tiens donc à vous adresser toutes mes félicitations pour avoir comblé cette immense lacune et pour le style bon enfant et agréable de vos articles. Néanmoins, je me permets de vous faire le reproche suivant :

Je pense que vous consacrez un peu trop de place aux essais des différents programmes au détriment des bidouilles et astuces de programmation que j'attends avec impatience dans votre revue! En effet, à l'heure actuelle, les livres réellements intéressants, et en français, sur l'Amiga et proposant autre chose que le B.A.BA. ne courent pas les rues... Et les questions que je me pose quotidiennement restent donc sans réponse ! J'en arrive donc à vous en poser quelques unes directement :

1. Pouvez-vous m'indiquer un moyen de régler directement l'heure et la date en mémoire sans passer par Preferences? Par exemple par des pokes en basic, je n'ai trouvé cette adresse mémoire nulle part *(Ed: bientôt dans A-News en C)*

2. Connaissez-vous un moyen de lancer un programme basic directement à partir du CLI? Pour démarrer un programme directement de la startup-sequence sans passer par l'écran du basic ni par une icône. *(Ed: impossible en basic)*

3. Comment faire pour créer une commande CLI? Faut-il obligatoirement programmer en C? *(Ed: utilisez un langage compilé - C, assembleur, ou basic compilé)*

En programmant en basic, j'ai découvert que l'appel des librairies ne fonctionne que si le nom desdites librairies est écrit en minuscules! J'ai recherché pendant un moment la cause de mon erreur. Bizarre non? *(Ed: c'est comme ça)*

Philippe Hayart, 51 Châlons-sur-Marne

(Encore Ed: Nous avons nos spécialistes en C (les Très Coinçés, euh non, c'est Los Tres Ombres) et en assembleur (Little Zeus) qui se feront un plaisir de répondre à toute question. A propos, qui voudrait devenir notre spécialiste pour le Basic?)

Messieurs,

Je n'ai toujours pas compris pourquoi "Commodore France" a fait censurer la couverture du magazine.

Aussi, bien des jeux sont les mêmes sur l'Atari que sur l'Amiga, alors que ce dernier possède des capacités bouleversantes. Espérons que les boîtes de softs ne se contenteront plus de faire de vulgaires adaptations et qu'elles exploiteront un jour toutes les capacités de l'Amiga.

Enfin je vous écris pour vous faire part d'une découverte qui à mon avis va arranger pas mal de gens : si vous avez un soft qui ne marche plus ou qui vous fait des histoires une fois sur deux, prenez n'importe quel copieur et faites assurer à votre soft le rôle de SOURCE et DESTINATION. Le fait de ré-écrire sur le soft les mêmes choses fait parfois des miracles.

Bruno Napoli, 06 Juan les Pins

Ed: La direction de Commodore-France s'est toujours opposée à A-News. Mr Frank Lanne, son directeur, a tout fait pour empêcher notre parution, donnant comme raison qu'il préférait le projet de Commodore Revue, un journal couvrant toute la gamme des ordinateurs Commodore. M. Lanne n'a jamais voulu nous donner la permission d'utiliser le titre "AmigaNews", et maintenant il nous interdit d'utiliser les mots "Commodore", "Amiga", etc sur notre première page. Ces mots ont été enregistrés comme marque de commerce par Commodore, et M. Lanne a le droit d'agir ainsi (sauf en ce qui concerne les titres d'actualité).

A propos du "truc" d'améliorer une disquette en la re-copiant sur elle-même, il est difficile d'y voir la logique. Un copieur reproduit exactement ce qu'il lit, sinon ça serait le désordre le plus total.

Chers A-News, Giorgio et autres Gourous...

Je salue, avec un grand merci, votre naissance. Votre revue par son côté "fanzine", qui reste proche de l'utilisateur et du bidouilleur, réussit à imposer une identité qui, loin de concurrencer Commodore Revue, lui est au contraire complémentaire et s'avère indispensable pour tous ceux qui veulent utiliser au mieux les capacités de cette petite merveille nommée AMIGA.

Philippe Escuyer, Sucy en Brie

INTROCAD 2.0

Révolution dans le pilotage des imprimantes

Introcad est un logiciel de CAO (Dessin Assisté par Ordinateur) qui ne révolutionne pas la conception de la CAO, mais se distingue par sa capacité à piloter une imprimante au maximun de sa résolution.

Comme c'est expliqué dans le manuel, l'écran de votre AMIGA a une résolution de 60 par 75 DPI tandis qu'une imprimante de moyenne capacité obtient une résolution d'environ 180 par 180 DPI et une imprimante Laser 300 par 300 DPI. INTROCAD laisse de côté les DRIVER des préférences et utilise les siens propres. Plus de 20 imprimantes y sont, et vous n'aurez sûrement aucun mal à trouver la vôtre. Les dessins une fois sortis sur votre imprimante ne donnent pas l'impression d'être construits en escaliers. Un trait quelque soit sa direction reste un trait et avec une imprimante haute résolution, il faut une loupe pour y voir des escaliers. Les concepteurs de ce logiciel appellent cette manière de piloter et stocker des dessins *Object-Oriented Programm.* Seules les coordonnées des dessins sont stockées, et à partir de ces coordonnées le logiciel dessine soit à l'écran, soit sur votre imprimante ou table traçante. En bref, ce programme transforme votre imprimante en table traçante

La création de dessins se fait entièrement à la souris, et seule la fontion REDRAW utilise des touches clavier pour se lancer. Ce programme utilise la haute résolution écran et il n'est pas possible d'en changer. Si vous ne possédez pas de moniteur longue persistance (2080) ou de verre fumé, vous risquez d'avoir rapidement mal aux yeux.

Cette version ne travaille pas en PAL et seules les 400 premières lignes de votre écran sont utilisées (sur 512). La surface de travail est illimitée, et les couleurs du plan de travail et des modes d'indications, sont bien choisies pour éviter au maximum le scintillement.

L'environnement de travail

Aucune palette d'outils de création à l'écran, toutes les commandes et fonctions s'obtiennent par menus déroulants. Ces menus sont divisés en 7 groupes:

Project gère les périphériques (lecteurs, imprimantes et plotters).

Part s'occupe des librairies d'objets (qui peuvent s'apparenter au pinceau de DeluxePaint) et de grouper des parties de dessin pour en faire un *"part"*, ou de les dégrouper.

Option Lui se charge de la gestion de l'environnement de travail. Notamment le ***Zoom***, le ***Slide*** (déplacement sur la surface de travail) et ***Fullpict*** qui affiche automatiquement l'intégralité de votre dessin. ***Ruler*** affiche ou pas les règles de coordonnées. ***Grid*** est très intéressant, car 5 sortes de grilles de travail sont possibles, isométrique 30 et 60 degrés, normales avec un supplément de lignes à 30 ou 60 degrés et une grille classique. ***Crossair*** remplace le curseur par une croix de la largeur de l'écran. ***Gridmesh*** offre deux espacements de grille fin ou large. ***ShowXY*** affiche dans la partie inférieure de l'écran les coordonnées relatives et absolues X et Y. ***Showmem*** donne en continu dans une fenêtre la mémoire disponible. ***ShowTool*** affiche en haut à gauche la fontion utilisée. Et ***Mouse Speed*** permet, sans devoir retourner dans les préférences, de changer la vitesse de votre souris. Très pratique pour les dessins à main levée.

Draw gère les fonctions classiques de dessin qui sont ***Lines Box Circle*** et ***Arc***. ***Measure*** vous donne la mesure (en inches) d'un point à un autre sans afficher cette mesure dans le dessin. ***Clone*** permet de dupliquer soit un objet *(part)* ou un élément du dessin. ***Textsize*** définit la taille des lettres et ***Cursor*** place le début de votre texte.

EDIT comme son nom l'indique se charge de l'édition et des modifications à l'écran. Effacer ***Erase***, modifier la taille avec ou sans distortions ***Size***, déplacer un élément ou objet ***Move***. ***Rotate*** tourne sur lui-même un objet depuis son centre, à 90 degrés ou à l'angle de votre choix (***Variable***). ***Point*** permet de visualiser les points qui composent le dessin et de les replacer ailleurs. ***Color*** sert à changer la couleur d'un objet ou élément. ***SetLtype*** modifie le trait suivant vos préférences et ***Snap*** attrape votre élément de dessin pour le replacer sur la grille ou votre dessin (ne pas confondre avec le ***snap*** des ***options***).

Il y a encore deux menus déroulants ***Color*** et ***LineType*** qui permettent de choisir la couleur et les différents types de traits.

Nous avons fait le tour de toutes les fonctions de ce programme qui comme vous le voyez n'est pas un "haut de gamme". Il n'est pas destiné aux professionnels de la branche, mais s'adresse davantage aux amateurs qui ne veulent pas attaquer les rébarbatifs modes d'emplois des logiciels de CAO dits "pro".

Son utilisation en est très simple, et si vous ne lisez pas l'Anglais, vous n'aurez aucune difficulté à vous en servir; le mode d'emploi n'apporte pas grand chose. Le fait qu'il n'y ait pas de touches assignées à des fonctions, rend pénible la création de dessins, mais avec un peu d'habitude...

Une remarque : ce logiciel ne permet pas d'imprimer en A3 comme aucun autre programme de CAO d'ailleurs. Si vous possédez une imprimante A3, il vous fau-

dra attendre de nouveaux DRIVER d'imprimante pour cela.

En résumé, un programme simple d'emploi et de bonne qualité, sans bugs, et qui en prime vous fait de beaux dessins.

Je remercie EDUSOFT S.A. Genève, qui a gentiment mis le programme à ma disposition pour réaliser cet essai.

Programme de chez : Progressive Peripherals & Software Inc.

Addendum :

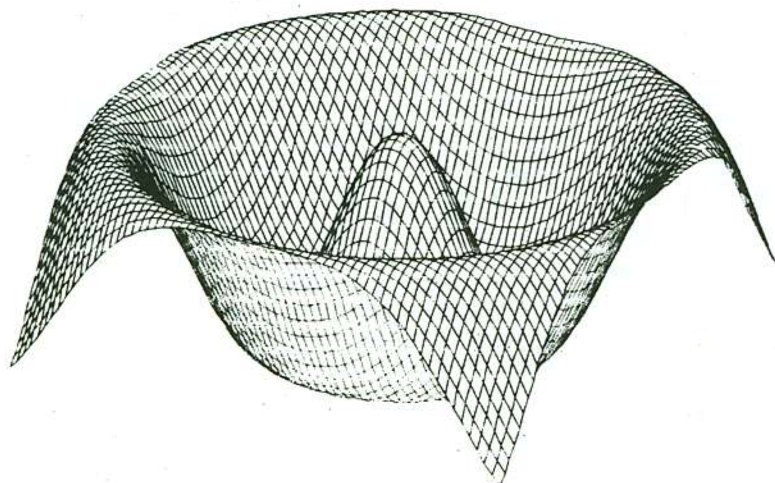
J'ai precisé que l'impression dans le format A3 était impossible. Pourtant, une solution existe...

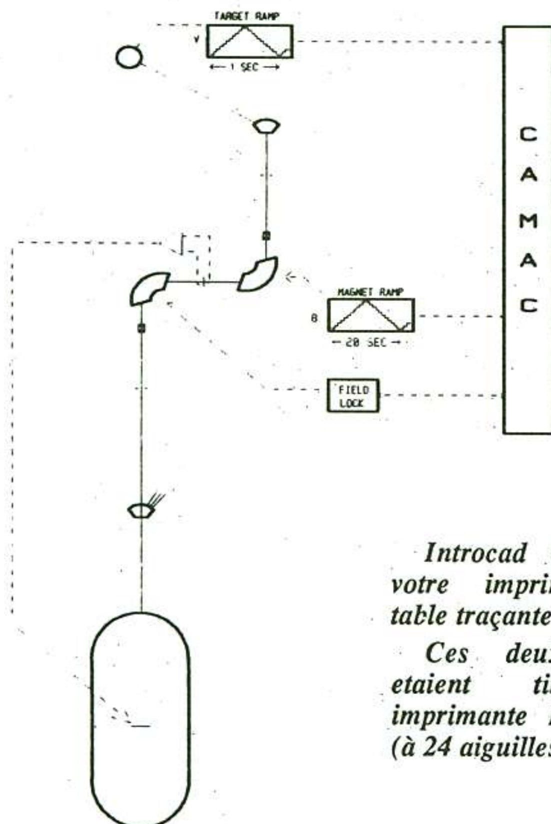
Le programme **"Plot to Print Converter"** de Michael J.Keryan transforme un fichier destiné à un plotter Hewlett Packard GL en un fichier utilisable par les imprimantes 24 aiguilles (NEC P7, MPS 2000, MPS 2200, Epson, etc.). Les resultats sont aussi bons que ceux publié ci-contre.

Le seul "hic" - ce programme n'imprime pas en couleur.

Plot to Print Converter
Michael J.Keryan
HiTech Graphics
PO Box 446
Tallmadge, OHIO 44278

- Patrick Conconi





Introcad transforme votre imprimante en table traçante.

Ces deux dessins etaient tirés sur imprimante MPS 2000 (à 24 aiguilles)



Merci à tous pour votre abondant courrier, vos encouragements et vos questions. J'ai relevé parmi les lettres que nous avons reçues celle de monsieur R. de BOUZAC (Corrèze) qui nous dit : "Ma femme et moi avions l'habitude de nous faire couillonner régulièrement par monsieur WEBB. Depuis que nous avons découvert votre arbre en pierre du sud, TOUT a changé. Je ponce et décape sans effort, ma femme a perdu DIX kilos, je capte parfaitement la 5, la 6 et radio tel-aviv, j'ai de la mémoire et je lis Picsou magazine en moins de 2 heures. Mais ce n'est pas tout, je commence demain une carrière d'informaticien et, en cas de décès, je gagne au loto. Merci!, gloire aux OMBRES."... plat saucé !!

EL YETI

Initiation au C

N°2 : Simone, touche pas au frein à main, on est en pente.

Causerie concernant l'utilisation des variables à l'usage du néophyte et des conducteurs d'appareil électro-chimique :

Comme nous l'avons entrevu la dernière fois, un programme C utilise des *constantes* concervant leur valeur tout au long du programme, ou des *variables* dont la valeur pourra varier au cours du programme.

En C toutes les variables utilisées dans le programme doivent être déclarées.

A ces deux types d'objets correspond un espace en mémoire devant être réservé. Une variable C sera alors caractérisée par

- son **nom**
- son **type**

Il existe une troisième caractéristique (classe d'allocation), optionelle sur laquelle nous reviendrons plus tard.

- Le nom d'une variable est un identificateur quelconque composé des lettres A..Z,a..z,_ (souligné).
- Le type : nous verrons aujourd'hui les types de base.

Nous trouvons :

char : le type caractère; la variable est un caractère.

int : le type entier; nombres entiers.

short : entier court sur deux octets.

long : entier long sur quatre octets.

Ces déclarations peuvent être complétées par le type**unsigned** : entier sans signe.

float : type flottant, nombre réel sur quatre octets.

double : réel double précision sur huit octets.

Exemple de déclarations :

int i,j;long l1,l2,l3;
char c1,c2;
unsigned short k;/* entier court entre 0 et 2^{16}-1*/

Ce sera donc à vous de choisir vos types de variables selon vos besoins.



De la grandeur des instructions et autres structures de contrôle :

En C une instruction élémentaire est obtenue à partir d'une expression quelconque suivie du caractère ; .

```
x=x+4;
y=x+z;z=2*z;
```

Une *instruction composée* ou *bloc* est une suite d'instructions élémentaires délimitées par une paire d'accolades { }. Un bloc sera de la forme :

```
{
instruction;
instruction;
...
instruction;
}
```

ex : un programme contient toujours un bloc principal

```
main() {
    liste d'instruction;
}
```

Dans la famille *structure de contrôle* je voudrais le *test* **if-else** :

```
if (<expression>)
    <instruction1>
else
    <instruction2>
```

L'expression est évaluée, si sa valeur est vraie, c'est à dire non nulle, l'instruction 1 est exécutée, sinon c'est l'instruction 2 qui l'est.

Le *else <instruction2>* peut être omis, dans ce cas si l'expression est fausse on passe à l'instruction suivant le *if (<expression>) <instruction1>*

ex : calcul du double d'un nombre positif.(géant non ?)

```
#include <stdio.h>
main() {
    int nombre,result;
    printf("Entrez votre nombre :");
    scanf("%d",&nombre);
    if (nombre <0)
        printf("Votre nombre est négatif.\n");
    else {
        result=2*nombre;
        printf("Le double de %d est %d\n",nombre,result);
    }
}
```

Oh lui! Ou va-t-il chercher des choses aussi grandioses?

La fée C le sponsorise t-elle ? Connaît-il Bernard Tapie ?

Quand est-ce qu'on mange ?

Que nenni, que nenni glapissais-je haut et fort; et je vous explique :

Le programme, que vous pouvez baptiser exemple.c, est constitué tout d'abord par l'inclusion de la bibliothèque stdio.h puisque nous allons utiliser des fonctions d'entrée sortie (printf, scanf) définies dans stdio.h.

Ensuite vient le programme principal *main(){ ... }*

On déclare alors toutes les variables du programme *nombre* et *result* qui sont deux entiers donc déclarés avec *int*.

On demande d'entrer le nombre par un *printf* que l'on récupère par un *scanf* (%d puisque nombre entier que l'on stocke dans *nombre* (&nombre)).

Nous arrivons à l'illustration du if-else : if (<expression>) est ici *if (nombre <0)* c'est à dire que l'on teste si le nombre entré est négatif; si c'est le cas on va exécuter l' <instruction1>, ici l'affichage par *printf* du fait que le nombre est négatif.

Remarque : l'instruction1 est ici une instruction élémentaire, c'est à dire qu'il n'y a qu'une seule instruction terminée par le ;. De même la présence de ce ; entre le if et le else peu paraître quelque peu déroutante mais se comprend aisément lorsqu'on se réfère à la définition du if-else.

Par contre pour le else <instruction2>, instruction2 va être composée par un *bloc* (une suite d'instructions encadrée par {}).

Dès à présent pensez à bien indenter vos programmes : on met l'accolade ouvrante à côté de l'instruction à laquelle elle se rapporte (else {, if (...) {, main() {), on écrit les intructions du bloc sur les lignes suivantes, décalées d'une tabulation, l'accolade fermante sera affichée sous l'instruction qui l'ouvrait.

Donc notre bloc du else contient deux instructions élémentaires terminée par un ; : le calcul du double dans *result* puis l'affichage des résultats. A ce propos deux mots explicatifs. La chaîne de caractères entre guillemets du printf contient tout ce qui va être affiché à l'écran : du texte évidemment, mais aussi les valeurs de nos variables; celles-ci sont remplacées dans la chaîne de caractères par autant de **%d** que l'on veut afficher de variables (%d car les variables sont entières). Après le guillemet fermant on donne dans l'ordre souhaité d'affichage le nom des variables séparé par des virgules. A l'affichage le premier %d



sera remplacé par la valeur de *nombre*, le second %d sera remplacé par la valeur de *result*. Enfin le \n à la fin de la chaîne de caractères indique au curseur de revenir en début de ligne suivante (return). Ce caractère de contrôle permettant de sauter une ligne peut être affiché n'importe quand dans la chaîne de caractères d'un printf.

Le programme se termine par la fermeture de l'accolade du bloc du *else* puis de celle du *main*.

Enfin sachez que dans l'expression du if, là où nous avons employé le test <, on peut utiliser les opérateurs <, >, <=, >=, != (différent de), == (égal à).

Remarque : = est le symbole d'affectation (x=4; x reçoit 4) == est le symbole de test d'égalité (x==4 x est-il égal à 4).

Bien, je vais devoir vous quitter, il y a la porte de la fortune qui commence à la télé.

Alors bon apétit, et pensez à mettre votre bonnet quand vous sortirez : de la neige est prévue pour août dans le Luberon.

CHORIZO KID



C du sérieux

Setcolor

Le programme de ce mois ci vous permet de modifier les couleurs du workbench definiees avec PREFERENCES, ainsi que les couleurs de la souris.

Voyons donc le programme setcolor1.c .

```
#include "exec/types.h"
#include "graphics/gfxbase.h"
#include "intuition/intuition.h"
#include "intuition/intuitionbase.h"

struct GfxBase *GfxBase;
/* pointeur vers la librarie graphique */
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
/* pointeur vers la librarie intuition */
struct Window *WindowCLI;
/* pointeur vers la fenetre CLI (inutilisé dans cet exemple ) */
struct Screen *WBScreen;
/* pointeur vers l'écran workbench */

void main() {

   IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
      OpenLibrary("intuition.library",0);
  /* ouverture librarie intuition.
  syntaxe OpenLibrary( pointeur vers la chaine de caracteres contenant le nom de la librairie , version ) */
     WindowCLI=IntuitionBase->ActiveWindow;
     WBScreen=IntuitionBase->ActiveScreen;
  /* initialisation des pointeurs vers la fenêtre CLI et l'écran workbench */
     GfxBase=(struct GfxBase *)
        OpenLibrary("graphics.library",0);
  /* ouverture de la librarie graphique */

     SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,0,0,0,13); /* fond bleu */
     SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,1,13,0,0); /*encre rouge */
     SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,2,0,13,0);
/*gadgets verts*/
     SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,3,13,13,0);
/*curseur jaune*/
     SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,17,15,0,0);
/*souris rouge */
     SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,18,0,15,0);/*vert */
     SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,19,0,0,15); /* bleu*/

  /* chargement des registres de couleur avec les valeurs correspondantes.
     registre 0 fond.
     registre 1 encre.
     registre 2 gadgets.
     registre 3 curseur.
     registres 17,18,19 couleurs de la souris.
     syntaxe SetRGB4( pointeur sur le viewport , n° registre , rouge , vert , bleu ).
     rouge ,vert ,bleu : valeurs de 0 à 15 ( 0 à F en hexa ) */
       CloseLibrary(IntuitionBase);
       CloseLibrary(GfxBase);
     /* fermer les libraries.
     syntaxe CloseLibrary( pointeur vers la librairie ) */
     }
```

Compilez, lancez le programme et admirez le résulat. Si les couleurs ne vous plaisent pas (ce dont je suis persuadé car je les ai choisies exprès) changez les valeurs dans les SetRGB4. Avec 0 la couleur est très sombre avec 15 elle est au maximum de luminosité. A vous de mélanger judicieusement rouge, vert et bleu. Vous pouvez utiliser la palette de DPAINT ou d'un autre logiciel graphique pour rechercher les valeurs qui vous plaisent.

Maintenant vous pouvez vouloir restaurer la palette workbench. Il y a 3 solutions:

la plus simple RESET.

recompilez le programme en mettant les bonnes valeurs (changer son nom par ex en restaure.c . setcolor1 charge votre palette et restaure recharge celle du workbench)

Enfin utilisez le programme suivant setcolor2.c

```
#include "exec/types.h"
#include "graphics/gfxbase.h"
#include "graphics/view.h"
#include "intuition/intuition.h"
#include "intuition/intuitionbase.h"

struct GfxBase *GfxBase;
/* pointeur vers la librarie graphique */
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
/* pointeur vers la librarie intuition */
struct Window *WindowCLI;
/* pointeur vers la fenetre CLI (inutilisé dans cet exemple ) */
struct Screen *WBScreen;
/* pointeur vers l'écran workbench */
struct Window *Window;
/* pointeur sur la fenêtre utilisateur */

struct NewWindow NewWindow = {
   0,0, /* origine en X et Y de la fenêtre */
   320,10, /* largeur et hauteur de la fenêtre */
   0,1, /* couleur fond et encre */
   CLOSEWINDOW,/* flags messages que l'on désire recevoir */
   WINDOWCLOSE, /* flags gadgets de la fenêtre */
   NULL, /* pointeur sur le premier gadget dans la liste
```

```
des gadgets */
        NULL,  /* pointeur sur la structure image du
caractere  de selection des menus */
        "Setcolor par Los Tres Ombres",/* titre de la fenêtre */
        NULL,  /* custom screen */
        NULL,  /* custom bitmap */
        0,0,   /* minimum largeur et hauteur */
        0,0,   /* maximum largeur et hauteur */
        WBENCHSCREEN   /* type de l'écran de destination */
    };
    /* déclaration des caractéristiques de la fenêtre */

    USHORT colormap[32] = {
    0x000D,/* fond */
    0x0D00,/* encre */
    0x00D0,/* gadgets */
    0x0DD0,/* curseur */
    0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
    0x0000,0x0F00,0x00F0,0x000F,/* registres de couleur de la
souris */
    0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
    };
    /* table des couleurs à charger /*
    USHORT lastcolormap[32];
    /* table des couleurs pour la sauvegarde des couleurs
initiales */
    USHORT *ptr;
    /*pointeur vers la table des couleurs de l'écran workbench*/


    void main() {
      int i;

      IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
         OpenLibrary("intuition.library",0);
      WindowCLI=IntuitionBase->ActiveWindow;
      WBScreen=IntuitionBase->ActiveScreen;
      GfxBase=(struct GfxBase *)
        OpenLibrary("graphics.library",0);

      Window=(structindow*)OpenWindow(&NewWindow);
    /* ouverture de la fenêtre utilisateur.
    syntaxe OpenWindow( pointeur sur structure NewWindow ) */

      ptr =(USHORT*)WBScreen->ViewPort.ColorMap->ColorTable;
    /* prt pointe maintenant sur la table des couleurs de l'écran
workbench */
      for(i=0;i<32;i++) {
        lastcolormap[i]=*ptr;
    /* lastcolormap[i] reçoit la valeur pointée par ptr */
        ptr++;
    /* ptr pointe sur la valeur suivante */
      }
    /* sauvegarde des 32 couleurs du workbench dans
lastcolortable */

      LoadRGB4(&WBScreen->ViewPort,&colormap,32);
    /* chargement de la palette.
    syntaxe LoadRGB4( pointeur vers le ViewPort, pointeur vers la
table des couleurs, nombre de couleurs ) */

      Wait(1<<Window->UserPort->mp_SigBit);
    /* attente que l'utilisateur clique sur la gadget close window de
la fenêtre ( en haut à gauche ) */

      LoadRGB4(&WBScreen->ViewPort,&lastcolormap,32);
    /* restauration de la palette workbench */
      CloseWindow(Window);
    /* fermeture de la fenêtre.
    syntaxe CloseWindow( pointeur sur la fenêtre ) */

      CloseLibrary(IntuitionBase);
      CloseLibrary(GfxBase);
    }
```

Les valeurs des couleurs sont maintenant stockées dans colortable qui est initialisé à la compilation, attention ces valeurs sont en HEXA ex: 0x0FFF correspond à 15 pour le rouge 15 pour le vert et 15 pour le bleu, 0x0A02 -> rouge 10, vert 0 et bleu 2.

Les valeurs sugérées sont:

fond 0x0000, encre 0x0AAA, gadgets 0x000D et curseur 0x0D90

pour la souris : 0x0000, 0x0F00, 0x0000 et 0x0DBB.

Remarque si vous lancez ce programme par setcolor2 vous n'avez plus la main, lancez le donc par RUN SETCOLOR2 il tournera en multitache, de plus il prend très peu de temps du processeur. Pour restaurer l'écran workbench cliquez sur le gadget closewindow en haut à gauche.

Exemple d'utilisation : pour taper sous éditeur définissez vous un fond noir (0,0,0) et une encre grise (10,10,10) c'est moins fatigant pour la vue.

A bientôt et n'oubliez pas de nous écrire.

ROMEO RAPIDO

Le Coin C
A-NEWS
24500 Eymet

<u>ERRATA</u>: No 3, dans le fichier cc il fallait lire
blink from lib/lc.o,ram:<file>.o to ram:<file> +
lib lib/lcm.lib,lib/lc.lib,lib/amiga.lib CHIP

Dans le No 4 notre charmante typo Roseline, a malencontreusement tapé des **£n** à la place des **\n**, de plus RAMON s'est assis sur une ligne il manque donc :" IF (" avant "COMMANDE!='E' && ERREUR!=0)"

Nota Benet : Retrouvez vos héros préférés sur mimitel au 36-15 code DEEP bal COIN-C.

DELUXE AZERTY

Comment bénéficier du clavier français des nouveaux Amiga avec les logiciels dè la série "Deluxe" de l'éditeur américain ELECTRONIC ARTS.

Rien n'est plus agréable que de voir apparaître un "A" dans les écrans de logiciels Deluxe Paint II (NTSC & PAL), Deluxe Video 1.2, Deluxe Music Construction Set sans avoir à jongler avec les touches du clavier ou "swaper" (c'est-à-dire : échanger) constamment les disquettes Deluxe et Workbench.

Il est à noter que l'inconvénient secondaire, mais non moindre, de l'utilisation de Deluxe Video 1.2 sous Workbench 1.2 (version française), est l'impossibilité d'accéder aux générateurs de scènes, en particulier le kit de post-production si utile.

Pour bénéficier à la fois d'une interactivité optimale du logiciel et de toutes ses ressources, il suffit qu'au démarrage le logiciel soit contraint de lire d'abord le clavier français, à l'aide de ses propres commandes. Il faut pour cela:

1) Introduire le fichier SetMap dans la disquette programme;
2) insérer la commande dans la séquence de démarrage;
3) mettre le programme d'interface clavier dans le fichier prévu à cet effet.

Voici une manière de procéder :

1) Sous Workbench 1.2, faire un DISKCOPY de la disquette Deluxe. Nous appellerons la copie "Maker" dans la suite du texte. (Cliquez "RENAME"). Faites de la place sur la disquette en vidant les tiroirs.

Copier le fichier "SetMap" du tiroir "System" (de Workbench) vers celui de Maker. (Cliquez l'icône Setmap et emportez son fantôme vers le tiroir System de Maker. S'il n'existe pas, copiez un tiroir vide et renommez-le System). Ok?

2) Rouvrir Workbench. Ouvrir une fenêtre CLI. Commander :

CD Maker: (ou CD Df1: si vous avez deux lecteurs)
ED Maker:S/Startup-sequence

Sous la première ligne du startup-sequence, insérer les lignes :

```
If EXISTS System
PATH System
ENDIF
SETMAP f
```

Sauvegarder la nouvelle séquence de démarrage. Attention! Avec un seul lecteur, s'assurer que la disquette Workbench est protégée en écriture, sinon ED peut sauvegarder la nouvelle séquence sur les deux disquettes : cliquer CANCEL lorsqu'apparaît le "Requester".

Avec certaines versions Deluxe, l'éditeur ED refuse d'ouvrir le fichier Startup-Sequence qui peut contenir des codes binaires pour des raisons de protection. Utiliser dans ce cas un autre éditeur de texte comme MicroEMACS.

3) Revenir sous CLI. Copier dans le fichier c les commandes nouvelles :

COPY df0:c/IF|PATH|ENDIF TO df1:c

ou, si vous utilisez un seul lecteur :

COPY c/IF|PATH|ENDIF TO RAM:
COPY RAM: TO Maker/c
DELETE RAM:IF|PATH|ENDIF

Finalement, pour introduire l'interface clavier, exécuter les commandes:

MAKEDIR Maker:Devs/Keymaps

(Ceci crée un fichier Keymaps sur Maker)

COPY Devs/Keymaps/f TO RAM:
COPY RAM: TO MAKER:Devs /Keymaps
DELETE RAM:f

Maintenant, nous pouvons redémarrer le système (Ctrl-Commodore-Amiga) directement avec la disquette Maker, et utiliser toutes les resources des logiciels Deluxe tout-à-fait WYSIWYG!!

That's all, folks.

Patrick-Marc

PS. Dans la première version de Deluxe Paint II, la commande "texte" ne s'adapte pas au clavier français qui n'est utilisable que pour répondre aux "Requesters" mais pas en mode graphique.

Ed: Patrick Marc nous écrit de Fresnes: "Utilisateur des logiciels "Deluxe", j'ai du galérer pour franciser mes versions sans conseils éclairés. J'aimerais apporter ma modeste contribution à tous ceux qui avancent, comme moi, à tatons dans la bidouille".

C'est la raison d'être d'A-News. A vos claviers. Si vous avez passé des heures à trouver un truc, partagez-le. Vos disquettes (fichiers ASCII, ProWrite, Textcraft, WordPerfect, Notepad - préciser svp) seront rétournées.

Si votre libraire n'a pas A-News demandez-lui poliment d'en commander régulieèement à la l'NMPP. Ca ne lui coute rien et ca peut rapporter gros..Notre numéro NMPP est M 4584



Libres propos sur l'Amiga et l'assembleur

"*Amiga : le livre du langage machine*" (Editions Micro Application), l'assembleur ***K-SEKA***, et quelques autres.

par Charles Vassallo

Trégastel, mai 1988 -

Que les choses soient claires : je n'ai qu'une connaissance de bric et de broc de l'Amiga. Douze brics ici, neuf brocs là, et pas grand-chose ailleurs. La vie serait triste si on ne parlait que de ce qu'on connait à fond. Je vais donc parler d'assembleur à ma façon. Si vous avez une expérience dans ce domaine qui contredise la mienne ou qui la complète, prenez la plume à votre tour, pour le plus grand bénéfice des lecteurs de A-News - et le mien.

Pourquoi faire de l'assembleur? Dans mon cas, par plaisir et par paresse. Le plaisir de commander directement le coeur de la machine. Comme cela passe pour difficile, on savoure d'autant plus les réussites. Paresse : je suis généralement très satisfait de AmigaBasic et je n'ai jamais eu le courage de me mettre au C ou à Modula-2. C'est lent ? Mettez-y un peu de langage machine!

Parenthèse sur le Basic

Parenthèse sur AmigaBasic : certains font la fine bouche sur cette survivance du passé et ne jurent que par les langages totalement structurés genre C, Pascal, Modula-2. A la rigueur, quelques Basic modernes (*True Basic* par exemple) également très structurés. Les mêmes personnes daignent trouver un grand intérêt à l'Assembleur et je trouve cela piquant, car l'Assembleur en lui-même est encore moins structuré que AmigaBasic. A mon avis, le seul problème, dans n'importe quel langage, est de savoir écrire un programme que vous pourriez reprendre un an aprés sans avoir à le réécrire en entier. Cela s'apprend, quels que soient les avantages ou les chausse-trappes que le langage vous tend. Le grand intérêt d'AmigaBasic est de grandement simplifier la vie en gérant directement un large éventail des ressources de la machine. Son grand inconvénient est qu'il stérilise plus de 100 Koctets en ram ; si vous avez un gros programme graphique... Sa lenteur ? Revenons à l'assembleur.

Avez-vous déjà programmé une calculette de poche style *HP41*? Si oui, vous savez faire de l'assembleur. Un peu plus de registres, un peu plus d'instructions, mais c'est la même philosophie.

Comment faire de l'assembleur ? Il faut satisfaire à 3 conditions :

1 - avoir un programme assembleur, c'est à dire le logiciel qui va traduire les instructions symboliques comme "move.l d0,(a1)" en code 68000

2 - connaître les règles du jeu concernant le 68000 (ses registres,ses instructions, ses modes d'adressage). Vous ne trouverez pas cela dans la notice de votre assembleur. En français, vous pouvez acquérir "*Mise en oeuvre du 68000*" par C. Vieillefond (Sybex, 238 F).

3 - connaitre les règles du jeu du côté Amiga, c'est à dire son système d'exploitation. Rien en français (à part le manuel AmigaDos) ; la série des *Reference Manuals* (Rom-Kernal I et II, Intuition, Hardware) par Addinson-Wesley, se trouve aisément en France pour environ 1500 F, et... 2000 pages. Trop cher, trop gros? Je comprends que vous hésitiez, mais c'est pourtant indispensable pour tout travail sérieux. Notez qu'il s'agit des mêmes manuels techniques que pour faire du C ou du Modula-2.

Mais on deviendrait triste à toujours être sérieux. Si vous voulez seulement goûter à l'assembleur en réservant à plus tard la décision d'investir plus... sérieusement, essayez donc *"Amiga : le livre du langage machine"*, chez Editions Micro Application (199F). Je crois qu'il s'agit d'un très bon ouvrage d'initiation, qui se suffit à lui-même. On y trouve une présentation rapide mais efficace des instructions du 68000, puis une succession de programmes permettant un véritable apprentissage, depuis de simples programmes de conversion binaires/déci mal/hexa jusqu'à une présentation solide de la programmation sous Intuition, en passant entre autres par l'accès des registres machines et le travail avec les fonctions de la librairie Dos.

Le livre est écrit pour un assembleur bien précis : *K-SEKA* de Kuma Computers Ltd (UK). On y propose aussi de se servir d'un autre produit, *PROFIMAT* de Micro-Application, mais celui-ci ne serait disponible qu'en septembre 88 (j'ai l'impression qu'une version américaine existe déjà sous le nom *ASSEM-PRO*, commercialisée par Abacus). N'essayez pas de vous en sortir avec le *Macro-Assembler* de Metacomco ou l'un des produits disponibles dans le domaine public. Il faut absolument un produit **INTERACTIF** où l'on passe instantanément de l'éditeur à l'assembleur et au débogueur et réciproquement. K-SEKA est idéal pour cela. Vous appuyez sur Escape et vous êtes dans l'éditeur. Vous tapez quelques instructions, vous réappuyez sur Escape et vous êtes au niveau assembleur-débogueur. Vous tapez "a" pour assembler. En cas d'erreur, l'assemblage s'arrête avec une indication sur la faute commise : parfait pour apprendre sur le tas ce qui est permis ou interdit en matière de modes d'adressage. S'il n'y a pas d'erreur, votre programme est déjà chargé dans le débogueur. Vous pouvez le lancer et l'arrêter où vous le souhaitez, puis poursuivre pas à pas pour vérifier si tout se passe bien dans les registres et les mémoires. Ca ne va pas ? Escape, et vous êtes de retour dans l'éditeur, où votre programme source attend la suite de vos cogitations.

Pas de miracle

Ce livre aborde donc de nombreux domaines - plus en fait que je n'en ai pratiqués. Mais n'en attendez pas de miracle : on ne peut pas résumer en 200 pages les 2000 pages des manuels de référence. Il y a donc des pans entiers de l'Amiga qui ne sont pas effleurés, tout le système graphique par exemple, mais il fallait évidemment faire un choix. Il y a tout de même au moins un oubli fâcheux : on ne dit pas qu'il faut répondre (avec ReplyMsg) à chaque message reçu par Intuition et lu par GetMsg . Ce manque de courtoisie envers le système risque de faire vivre le lecteur dangereusement, sutout s'il essaie de suivre les mouvements de la souris. Sans que cela soit aussi grave, on peut aussi regretter le silence sur les fonctions Wait et WaitPort que je crois indispensables à la philosophie multitâche de l'Amiga. Enfin, on peut regretter l'absence de références pour approfondir l'étude du système.

Je voudrais citer une anecdote personnelle pour insister sur l'intérêt initiatique de ce livre. Après avoir acquis un Amiga, j'avais rapidement cherché un assembleur pour faire une routine de calcul d'ensemble de Mandelbrot. A l'époque, je ne connaissais que le produit quasi-officiel de Metacomco. Il n'était pas disponible en France et j'avais dû me contenter de K-SEKA, produit inconnu, avec pratiquement aucune information sur le système interne de l'Amiga. Cela ne m'avait pas gêné pour faire ma routine, que j'avais interfacée au Basic à grand renfort de PEEK et de POKE mais j'avais dû ensuite laissé dormir mon K-SEKA, craignant fort de ne jamais pouvoir en tirer grand-chose sur l'Amiga. Quand j'ai vu apparaître des articles d'initiation à l'assembleur dans des revues américaines,

j'ai même acheté le Macro-Assembleur pour faire les exercices et c'est seulement là que j'ai compris comment je pouvais les transcrire sur K-SEKA. Du même coup, un exercice d'ouverture d'une fenêtre sous Intuition, qui demandait quelques jongleries de fichiers et de 5 à 10 minutes avec le Macro-Assembler, devenait quasi-instantané! Ce livre permet de faire l'économie de ce parcours spirituel et de tout de suite expérimenter sur le système. A mon avis, c'est un ouvrage à recommander pour faire ses premiers pas en assembleur sur l'Amiga, en dépit de ses limitations - à condition de le lire K-SEKA (ou PROFIMAT, quand celui-ci sortira) en main.

Le problème des fichiers "include"

La grande différence entre K-SEKA et les assembleurs plus classiques genre Macro-Assembleur vient du traitement des fichiers "include". Quand on programme l'Amiga, on passe énormément de temps à remplir des listes de variables, à appeler les fonctions dans telle ou telle librairie, puis à lire les listes de variables retournées par ces fonctions. Toutes ces variables ont des noms officiels qui sont répertoriés dans ces fameux fichiers "include". Par exemple, pour savoir quel gadget a envoyé un message au programme, on écrira

```
include 'intuition.i'
.............
move.l message,a0
move.l im_IAddress(a0),a1
.............
```

Dans cet exemple, "message" est une adresse fournie par le programme, et "im_IAddress" est l'un de ces noms officiels. En fait, c'est un nombre ($1C = 28), qui est calculé lors de l'assemblage de l'instruction "include", à partir du fichier "intuition.i". C'est cet assemblage des fichiers "include" qui prend si longtemps avec le Macro-Assembler, tout simplement parce que l'ensemble de ces fichiers est énorme (environ 270 Koctets). On n'appelle pas tout à la fois, mais on a vite fait d'en demander la moitié.

K-SEKA règle le problème de manière expéditive : il ignore l'instruction "include". Il faut faire soi-même le travail correspondant (ce n'est pas très difficile, simplement casse-pied) et remplacer la ligne "include" par

```
im_IAddress=28
..........
```

(les points de suspension signifient qu'il faudra de nombreuses définitions de ce type, en fait pour toutes les variables système dont on aura besoin). On pourrait aussi s'épargner la ligne de définition et écrire directement

move.l 28(a0),a1 mais comprendrez-vous de quoi il s'agit quand vous relirez votre programme un an après?

On aura compris que je suis très content de K-SEKA. Il y a néammoins quelques faiblesses qui peuvent être gênantes. Il y a des problèmes entre le débogueur et l'extension RAM; je dois geler celle-ci avec un utilitaire du genre NoFastMem pour tout programme impliquant la création d'un nouvel écran. L'assemblage conditionnel des macros ne fonctionne pas toujours correctement. Je n'ai jamais été longtemps bloqué par ces misères, mais il faut préciser que je ne fais pas de très longs programmes (je n'ai pas dépassé le millier de lignes). Peut-être d'autre problèmes plus graves sont embusqués et attendent les programmeurs plus gourmands.

Cela ne change pas ma conclusion : K-SEKA est un excellent outil pour s'initier à l'assembleur sur l'Amiga.

L'ASSEMBLEUR DE LITTLE ZEUS

Le Copper, description et fonctionnement

Chers Amiga-Users,
Chose promise, chose due : voici en exclusivité pour A-News quelques notions sur le Copper. Celui-ci étant très puissant, nous aurons besoin de plusieurs numéros pour étudier pleinement ses possibilités. Cependant, ce que nous allons voir ci-dessous va nous offrir quelques idées d'utilisation.

Précisons que ce mois-ci, cet article n'est pas uniquement spécifique à l'assembleur mais à tous les langages faisant appel directement au Copper.

Tout d'abord, passons en revue les utilisations possibles du Copper. Son premier rôle est de garder l'image affichée, il permet aussi d'afficher plus de 32 couleurs simultanément à l'écran, il peut servir à créer des effets de couleurs en changeant la palette...son emploi se limite surtout au domaine graphique.

Le Copper ne possède que trois instructions(SKIP, WAIT ET MOVE) mais elles offrent énormément de possibilités comme vous l'avez peut-être déjà deviné.

-MOVE remplit exactement la même fonction que le MOVE en mode d'adressage immédiat que nous utilisons si souvent.

-WAIT met le Copper en attente jusqu'à ce que le spot de l'écran ait atteint les coordonnées précisées par l'instruction.

-Quant à Skip, son utilisation étant rare et assez compliquée, nous ne la verrons que dans un prochain numéro.

-L'instruction MOVE :

Elle permet de poker le contenu d'une adresse dans un des registres et uniquement dans un des registres supérieur à $20. Attention!!! Le premier mot de l'instruction contient l'adresse de destination et le second mot contient donc la valeur à poker. Précisons que le bit 0 du premier mot de l'instruction doit toujours être mis à 0 et qu'il est préférable de mettre à 0 les bits 9, 10, 11, 12, 13, 14 et 15 du premier mot.

-L'instruction WAIT :

Cette instruction seule ne sert à rien; nous allons voir un peu plus loin son utilisation avec MOVE.

Pour différencier WAIT de MOVE et de SKIP, les bits 0 des deux mots de l'instuction WAIT doivent être mis à 0. Enfin, l'abscisse du point à attendre doit se trouver dans le deuxième octet du premier mot et l'ordonnée dans les bits 1 à 7 de ce même mot.

Attention, voici la subtilité de l'instruction WAIT qui en fait sa puissance : les bits 8 à 14 du deuxième mot, appelés bits de masque de l'abscisse et les bits 1 à 7 du deuxième mot (bits de masque de l'ordonnée) sont mis à 1 quand nous voulons que le bit du premier mot du même poids soit pris en considération, c'est à dire que si nous mettons à 0 les bits 1 à 7 et à 1 les bits 8 à 15 du deuxième mot, l'ordonnée sera ignorée et le Copper attendra à chaque ligne la colonne précisée dans le premier mot de l'instruction, ceci peut servir à tracer un ou plusieurs rectangles, des traits horizontaux mais pas de traits verticaux comme cela est expliqué dans le paragraphe concernant l'abscisse.

Le bit 15 du deuxième mot sera pour l'instant toujours mis à 1, nous verrons son utilité quand nous étudierons le Blitter.

Consacrons un petit paragraphe aux abscisses et ordonnées de l'instruction WAIT car ça en vaut la peine.

-L'abscisse :

L'abscisse doit être comprise entre $0 et $E2 mais le bit de poids le plus faible n'est pas pris en considération ce qui donne donc 113 abscisses possibles au lieu de 320. En fait, chaque abscisse du Copper correspond à 4 abscisses écran en mode basse-résolution et à 8 abscisses écran en mode haute résolution.

-L'ordonnée :

No problem for it, 255 ordonnée as ever(l'abscisse 0 compte aussi).

Résumons tout ceci par un petit tableau :

	MOVE		WAIT	
Bit#	mot #1	mot #2	mot #1	mot #2
15	mettre à 0	donnée bit 15	abscisse	mettre à 1
14	mettre à 0	donnée bit 14	abscisse	masque abscisse
13	mettre à 0	donnée bit 13	abscisse	masque abscisse
12	mettre à 0	donnée bit 12	abscisse	masque abscisse
11	mettre à 0	donnée bit 11	abscisse	masque abscisse
10	mettre à 0	donnée bit 10	abscisse	masque abscisse
09	mettre à 0	donnée bit 09	abscisse	masque abscisse
08	registre	donnée bit 08	abscisse	masque abscisse
07	registre	donnée bit 07	ordonnée	masque ordonnée
06	registre	donnée bit 06	ordonnée	masque ordonnée
05	registre	donnée bit 05	ordonnée	masque ordonnée
04	registre	donnée bit 04	ordonnée	masque ordonnée
03	registre	donnée bit 03	ordonnée	masque ordonnée
02	registre	donnée bit 02	ordonnée	masque ordonnée
01	registre	donneé bit 01	ordonnée	masque ordonnée
00	mettre à 0	donnée bit 00	mettre à 1	mettre à 1

Quand nous voudrons prendre en considération l'abscisse et l'ordonnée on mettra $FFFE dans le second mot de l'instruction WAIT.

-Créer une Copperlist :

On appelle Copperlist toute combinaison de plusieurs instructions Copper, en l'occurence MOVE et WAIT. Une Copperlist peut très bien être faite de plusieurs MOVE uniquement, comme nous l'avons vu dans le numéro précédent. A ce propos, je vous avais promis quelques explications complémentaires sur le listing de la routine d'affichage d'image, les voici donc :

Vous n'ignorez pas que la Graphics. library possède de nombreuses routines d'animations graphiques, mais elle permet aussi en pokant l'adresse du début de la Copperlist dans le $32 octet d'éxécuter la Copperlist par le Copper évidemment.

Ceci est extrêmement important!!!

Toute Copperlist doit absolument se terminer par les deux mots suivant :$FFFF, $FFFE.Ceci signifie que le Copper doit attendre

A-News

la ligne 255 or ceci lui est impossible car il ne peut aller plus loin que la ligne 254.

Revoyons la partie du programme du mois dernier qui nous intéresse, signalons aux nouveaux venus que ce programme permettait d'afficher une image à l'écran, mais pour cela elle devait être perpétuellement réaffichée au moyen du Copper. Nous n'expliquerons pas les lignes déjà commentées précédemment.
Un petit ajout à cette routine, bien que fonctionnant parfaitement telle qu'elle est, il vaut mieux fermer la dos.lib(ce que j'avais oublié de faire) en plus de la fermeture du fichier. Enfin, une petite rectification dans le commentaire de la ligne "lsl.w #4", le décalage n'est pas d'un octet à gauche mais d'un quartet.

```
;----routine qui garde l'écran affiché au moyen du copper-----
move.l   gfxbase,a0
add.l    #$32,a0 ;adresse de base de la graph + $32
move.w   #$80,$dff096;Copper désactivé
move.l   (a0),oldcopper;sauve pointeur de la OldCopperlist
move.l   #newcopper,(a0);on pointe sur notre Copperlist
move.w   #$8080,$dff096;Copper activé
|
|
|
;-On repointe le Copper sur la OldCopperlist---------------
;
move.l   gfxbase,a0
add.l    #$32,a0;adresse dans laquelle on poke l'adresse de la Copperlist
move.w   #$80,$dff096;NewCoppper désactivé
move.l   oldcopper,(a0);on remet le pointeur de l'ancienne Copperlist
move.w   #$8080$dff096;OldCopper réactivé
move.l   execbase,a6
move.w   #$8020,$dff096;remettre le pointeur de la souris
rts
|
|
|
```

Maintenant que nous avons vu les éléments principaux, je vous propose d'ajouter à la Copperlist du mois dernier quelques instructions faisant des effets de couleurs au moyen du Copper.
Nous allons voir les directives à prendre mais je vous laisse taper la routine par vous-même, je ne vais tout de même pas faire le travail à votre place. De toute façon, je vous montrerai la routine le mois prochain ainsi qu'une routine permettant les Scrollings.

Les directives sont peu nombreuses :
1)Pour créer un changement de palette sur tout l'écran, une Copperlist de Move suffit.

2)Pour créer un changement de palette sur une partie d'écran, votre Copperlist doit se présenter de la façon suivante :

WAIT , MOVE (dans les registres de $180 à $1be inclus), WAIT...

3)N'oubliez pas de terminer votre Copperlist par un $FFFF, $FFFE.

4)Les WAIT doivent être mis dans l'ordre de balayage du spot sinon gare aux Bugs.

Sur ce je vous quitte et vous donne rendez-vous au mois prochain avec une rubrique pour les débutants, la routine de changement de palette et une initiation aux Scrollings.

Little Zeus

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°13



THE WEDGE - La grosse rapide

Vous vous souvenez de cet accessoire miracle? Pour ceux qui auraient oublié, il s'agissait d'une astucieuse carte qui permettait de brancher un disque dur de compatible IBM sur notre machine chérie. Or, qui dit accessoires pour compatible peut aussi dire accessoires relativement bon marché. On peut en effet compter un prix approximatif de 1000F les 10 mégaoctets sur compatibles alors que les 2000F sont facilement atteints pour un disque spécifique à l'Amiga.

Fort de ce principe nous nous étions promis de tester ce fameux Wedge. Et bien, c'est fait! Grâce aux C.I.S de Talence j'ai pu avoir entre les mains une configuration complète comprenant: le wedge lui même, un disque 20 méga miniscribe et un gigantesque boîtier pour loger l'alimentation et jusqu'à deux disques.

Deux constats

Deux constats s'impose:

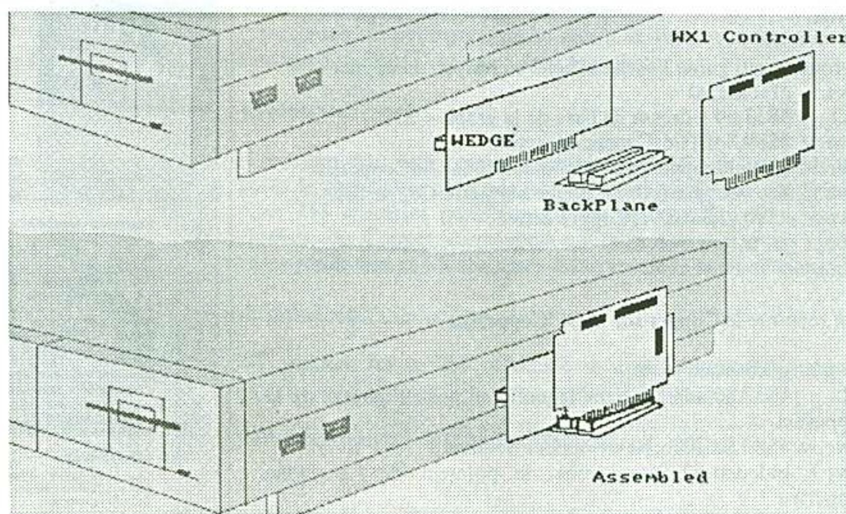
1. Les 20 premier mégas reviennent à 6000 F environ soit le prix classique. Le système "clés en main" proposé par Wedge Inc. ne devient donc interressant qu'à partir de la deuxième unité de disque. La solution économique revient en fait à l'aquisition de la seule carte interface et du logiciel destiné à la piloter.

2. Le Wedge s'adresse plus à un public de bricoleurs avertis que d'utilisateurs du type Macintosh ou Amstrad. J'entends par là que celui qui veut un produit "prêt-à-brancher" et à oublier sera déçu.

Je m'explique; qu'elle soit en version 500 ou 1000, la carte du Wedge se branche directement sur le bus et supporte alors la carte contrôleur de disques durs type IBM 5150 qui vient s'enficher dessus. C'est donc deux cartes qui se trouvent alors sur le plan de travail et aucun boîtier ne vient les protéger. Sur un 1000 la solution est acceptable en raison du clavier séparé et de la disposition verticale, mais sur 500 l'électronique gagnerait à être un tant soit peu protégée. D'autant que si la carte du 1000 repose sur la table, la version 500 dont la seule liaison mécanique est assurée par le connecteur d'extension ne repose PAS sur la table et offre un porte-à-faux de 15 bons centimètres!

Voilà pour la carte et le contrôleur, passons sur un câble trop court reliant le dit contrôleur au disque et venons-en au boitier. Ce boitier, en fait un chassis d'extension de style PC, renferme une alimentation musclée et permet de loger deux unités de disque pleine hauteur.

Un bien gros boitier à vrai dire! Imaginez un Amiga 1000. Vous y êtes? Et bien vous rajoutez 5 bons centimètres et vous aurez une idée approximative du monstre. Remarquez bien que là vous avez la place... Le bricoleur trouvera bien quelques choses à loger dans tout cet espace généreusement offert à nos délires. D'autant que l'on y trouve aussi une alimentation à découpage des plus musclées et largement antiparasitée.



Sur la face avant trônent quatre interrupteurs munis de voyants qui commandent l'alimentation interne et des prises secteurs en face arrière. Pratique pour tout éteindre d'un coup. Et comme la maison ne recule devant aucun sacrifice, vous avez droit à un ventilateur pour refroidir le tout. Ce dernier est doté d'une puissance cyclonique et présente la particularité d'aspirer l'air au lieu de le refouler. Pas grave me direz vous, non c'est vrai. Mais le tas de poussière qui se dépose alors sur l'alimentation placée juste dans le flux d'air est loin d'être insignifiant lui. En résumé, débranchez donc cette turbine bruyante (les heureux possesseurs de 2000 me suivront...) car vu le volume titanesque du boitier, la ventilation est bien suffisante pour une utilisation avec un seul disque dur.

Les Performances

La description technique étant close, examinons un peu les performances. Alors là, rien à dire! Ca va vite, très vite. pour vous donner un ordre d'idée, le système ne va pas subjectivement moins vite qu'avec le contrôleur SCSI et DMA que Commodore propose aux alentours de 6000 F aussi. Avec le Wedge vous pouvez avoir jusqu'à quatre disques relativement bon marché, avec la carte SCSI sept mais bien plus cher. La facilité d'emploi est équivalente, et le Wedge fonctionne aussi lorsqu'une image overscan est affichée, lui...

De plus, est c'est là l'un de ses avantages le plus intéressant, le Wedge est entièrement compatible avec le Fast Filing System du WB 1.3. Cela tient au fait qu'il est piloté par un device qui est déclaré par MountList. A ce propos le temps de validation du disque à l'initialisation est un des plus rapides que j'ai rencontrés. Quelques secondes suffisent alors qu'il m'est arrivé de fulminer durant près de deux minutes devant un disque récalcitrant!

La première mise en marche se passera sans difficulté si, primo, vous parlez anglais; secondo, vous épluchez avec soin la documentation fournie sur disquette. Ceci est indispensable car sinon vous mettrez aussi longtemps que nous à démarrer ce satané machin. Si vous ne pipez rien à la langue de shakespeare, dur dur. Tout est dans la notice, rien ne manque, mais il faut le trouver et tout est indispensable. Etant donné qu'il n'y a toujours pas d'importateur, la traduction du manuel risque bien de durer...

Vous trouverez ainsi sur cette disquette les différents programmes servant à formatter le disque, parquer la tête, effectuer des sauvegardes sur disquettes et toutes choses utile au possesseur d'un disque dur.

Pour conclure, une très bonne idée mais qui pêche un peu dans la réalisation. Si le coté logiciel est irréprochable, la réalisation technique manque de fini. On peut excuser le fabricant qui a été pris de court au niveaux de l'alimentation en 220V 50Hz qui nous est chère. Ceci explique peu être le boîtier disproportionné qui était d'ailleurs robustement et proprement câblé. Mais pour ce qui est de la carte venant s'enficher sur le bus, un boitier ou au moins un support pour la version 500 paraissent pour le moins indispensables!

- Laurent



CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 15



(franglish version)

Monte-Carlo, le 21 Juillet 1988

Mes Cher(e)s Amigàdos,

Merci à tous ceux qui, en profitant des vacances, m'ont envoyé des cartes postales. En effet j'ai l'impression que tout le monde soit en vacances. Tous, sauf moi! Et, parmi "tous", les postiers aussi; surtout les postiers je dirais, car le délai de livraison du courrier s'est un tout petit peu allongéeee. Certaines de vos lettres ont employé même une semaine (voir plus) pour me joindre.

J'espère quand même que si vous m'avez demandé des disquettes, vous les avez reçues assez rapidement tel que d'habitude. (Sauf exceptions très rares je fais tous les envois sous 48 heures au maximum.)

J'en profite aussi pour lancer un appel aux "amis inconnus" qui risquent d'attendre éternellement et sans succès une réponse à leurs lettres.

Quelqu'un m'a demandé un catalogue sans indiquer ni nom, ni adresse et sans indiquer l'expéditeur sur l'enveloppe! D'autres oublient d'indiquer en clair leur nom (une signature n'est pas toujours lisible...); dans le doute écrivez en clair tous les renseignements utiles à vous contacter: nom, adresse complète et numéro de téléphone. Plus claire sera votre lettre, plus ma réponse sera rapide!

De même, quand vous laissez un message sur mon répondeur, annoncez très clairement votre nom et dictez lentement votre numéro de téléphone en précisant quand je pourrai vous joindre. (S.V.P.: je préfère vous appeller soit en semaine, soit le week-end, mais pas le soir après 19 heures; merci pour votre compréhension.)

Et voilà le téléphone qui sonne: c'est Bruce Lepper qui réclame les articles! Oui, bon, d'accord, j'annonce le menu du jour et je commence à les écrire... mais non, je rigolais, ils sont déjà prêts; les voilà:

MENU DU JOUR

Annexe: Nouveautés PDS et Bon de Commande

*^^^*

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter" (CAN) est une lettre d'information privée publiée à titre individuel et à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-News".



A-news in the news

Dès sa sortie, A-news a immédiatement obtenu l'attention de la presse française qui a annoncé avec plaisir la naissance (enfin!) d'une revue dédiée à l'Amiga.

Maintenant A-news a obtenu la consacration de la presse internationale;... et quelle référence! car l'annonce de l'existence de A-news a été donnée par... "AMIGA WORLD"; sûrement la revue américaine dédiée à l'Amiga la plus connue dans le monde! (Voir AmigaWorld August 1988, page 93/94; thank you Fern...)

J'en profite pour vous conter une petite anedocte. L'Amiga est le seul ordinateur au monde qui a eu une revue dédiée avant sa sortie. En effet le tout premier numéro de AmigaWorld a été publié avant que l'Amiga soit disponible dans le commerce. Cela est intéressant car, une fois de plus, j'ai representé ici en France, une *histoire* parallèle: ma newsletter (à l'époque s'appellait "CUPERTINO's AMIGA Newsletter") a été publiée pour la première fois le 24 février 1986, avant donc la commercialisation de l'Amiga par les revendeurs français!

Micro News

Le **Worckbench 1.3** est en retard. La version "gamma 7" qui aurait du être *quasiment définitive* et qui a corrigé la plupart des bugs de la version "gamma 4" n'est pas... bug-free!

Discovery Software annonce V.I.P. (Virus Infection Protection); à part sa fonction évidente de détecter les differents virus connus et de protéger ainsi vos disquettes, ce logiciel permettra dans un grand nombre de cas de "réparer" même les originaux protégés qui ont été abimés par un virus. (Il paraît que ce produit sera commericalisé en plusieurs langues: Allemand, Français, Anglais, Espagnol.)

Marauder ne sera plus commercialisé sous sa structure atcuelle. Le Brainfile numéro 10, actuellement distribué par Discovery Software, sera la dernière mise à jour disponible de l'ancienne version du programme. Un nouveau Marauder sera bientôt produit par Discovery Software, mais cette fois il ne pourra copier que des disquette "normales" (c'est à dire "non protégées"). La maison a expliqué la nouvelle politique en expliquant que Marauder a beaucoup trop supporté le piratage et ça doit s'arrêter.

NExT, la workstation "rêvée" par Jobs pourrait être commercialisée avant la fin de l'année à un prix de base d'environ 5.000 dollars.

Stephen P. Jobs co-fondateur de Apple et fondateur de "NExT, Inc." a racheté "Pixar, Inc." de Lucas Film. Ceci laisse soupçonner un "transfert" de haute-technologie graphique vers l'ordinateur de NExT. Une indication de la volonté d'imposer Pixar en tant que standard graphique de haute qualité pour ordinateurs vient du fait que le programme de base (Render-Man) sera mis à disposition gratuitement pour différentes machines. Parmi autres 19, Walt Disnay and Digital ont déjà adopté Render-Man pour standard.

Une nouvelle A500?

Ce que je vais écrire ne se base ni sur des bruits qui courent, ni sur des informations de "source valable". Tout simplement l'observation attentive de certains faits, dont je ferai l'analyse avec vous, me laisse soupçonner que nous pouvons nous attendre à voir sortir une nouvelle machine avant la fin de l'année.

Commodore est bien protegée (ayant signé des contrats deux ans à l'avance) contre la (forte) hausse de prix des composants, tandis que d'autres maisons sont "sous pression" et ont déjà augmenté leur prix. (Voyez ATARI en Angleterre.)

Donc, Commodore a baissé le prix de la 500 en Angleterre et a organisé une promo pour les revendeurs en France, quand en réalité cela ne paraît pas nécessaire face à la concurrence.

Ceci est pour moi un signal qui indique qu'ils pourraient vouloir "se libérer" du stock actuel de 500.



En même temps une autre promo a été proposée ici en France: extension mémoire de 512K avec horloge plus lecteur externe pour un prix très compétitif.

De plus en plus de maisons sortent des programmes qui demandent 1 Mega, soit pour travailler, soit pour permettre des fonctions supplémentaires. L'Amiga 2000 a un mega d'origine; une 500 avec 1 mega elle aussi serait immédiatement compatible. La nouvelle carte mère de l'Amiga 2000B a 1 mega installé sur la carte mère; construire une Amiga 500 avec elle aussi 1 mega d'origine sur la carte mère coûterait moins cher que la solution actuelle qui oblige à l'achat d'un module séparé.

Donc, pousser l'achat de l'extension mémoire pour la 500 veut dire créer une base d'utilisateurs qui vont devenir "compatibles" avec le *nouveau* modèle à 1 Mega. Si mon impression est correcte il s'agirait d'une politique très intelligente de pré-mise-à-jour.

Hors, si je devais porter une critique à l'Amiga 500 face à l'Amiga 2000 j'indiquerai en premier le manque de slots qui limite les possibilités d'extension de la machine. Il est vrai qu'il est possible d'acheter des chassis d'expansion qui vont permettre de connecter des cartes conçues soit pour la 2000, soit pour la 1000, mais...!, c'est là le piège, aucun chassis d'expansion peut donner à la 500 le connecteur (slot) vidéo qui lui manque.

L'Amiga est en train de conquérir très rapidement le marché de la vidéo et de l'animation. Certains produits malheureusement pourront être utilisés uniquement avec la 2000 car ils nécessitent son slot vidéo.

Si les fabricants de ces cartes pouvaient en revanche compter aussi sur les 500, le marché deviendrait beaucoup plus important.

Ce qu'il faut faire est simple: doter l'Amiga 500 de ce slot vidéo! Mais pour faire cela il faut introduire un nouveau modèle! Mais avant d'annoncer ce nouveau modèle il est plus prudent d'épuiser l'ancien...

Tout cela dit, je formule trois prévisions:

- Entre septembre et décembre l'A500 bénéficiera soit d'une baisse de prix, soit des promos intéressantes, soit d'autres "*incitations*" à l'achat.

- Entre septembre et février je m'attends à l'annonce d'une nouvelle A500 (le nom du modèle pourrait être différent) avec 1 mega et l'horloge d'origine.

- Entre décembre et Juin une "Super-500" avec slot vidéo et, pourquoi pas?!, chassis d'extension integré, pourrait être introduite sur le marché. (Serait-elle l'héritière spirituelle de l'Amiga 1000?)

En tant qu'utilisateur, si mes prévisions sont correctes pour les deux tiers, je serais content; entretemps... attendre pour voir!...

A3000 et autres (suite)

En ce qui concerne l'Amiga 3000, pas un mot. Tous ont la bouche fermée; personne ne parle; pas le moindre bruit qui circule...

Je ne voudrais pas me tromper mais cela est un bon signe car normalement, quand, après tous les bruits, on tombe dans le silence le plus absolu, cela veut dire que l'on est "proche" de l'annonce officielle.

Je confirme plus ou moins mes différentes prévisions (voir A-news #2) et notamment celle qui prévoît la disponibilité de l'ordinateur NExT pour la fin de l'année.

Il est fort raisonnable donc que Commodore avant de lancer son A3000 attende de voir cette nouvelle machine afin de mieux connaître prix et caractéristiques et, donc, contre attaquer en connaissance de cause. Cela me laisse soupçonner que l'Amiga 3000 ne sera pas commécialisée (même simplement annoncée) avant printemps de l'année prochaine. Wait and see.



Wish List

A la dernière réunion mondiale des développeurs AMIGA tenue à Washington au mois de mai dernier (voir A-news #4), une session a été totalement dédiée aux désirs des programmeurs.

Commodore nous a demandé ce que nous désirons le plus pour être mieux à l'aise avec notre AMIGA: système d'exploitation, environnement de programmation, ou autre; nous avons eu la possibilité de manifester nos désirs.

Evidemment les différents désirs énoncés par les participants étaient manifestés à partir de l'optique d'un programmeur; ce point de vue est fort différent de celui de l'utilisateur.

A partir de cette considération je me suis dit que nous pourrions établir ensemble notre "liste de désirs" en indiquant ce que nous aimerions le plus pour les nouveaux modèles d'AMIGA; qu'il s'agisse d'une fonction-système ou la forme du clavier ou n'importe quel autre détail, il serait intéressant de pouvoir "guider" Commodore à produire la machine de "nos rêves".

Je me chargerai de recueillir toutes vos idées et de le transmettre aux personnes concernées. Cette liste sera accompagnée des noms des personnes qui ont contribué à la former.

Imaginez donc, une Amiga presque "made in France"...

Contaminated?

J'ai raison de croire que quasiment tout le monde a entendu parler du "virus". Les nombreux appels que j'ai reçu m'ont permi aussi de me rendre compte qu'il y a beaucoup de malentendus à ce sujet.

Il est donc utile de faire le point afin de savoir reconnaître les vrais dangers, dont il faut "avoir peur", de toutes autres fausses conceptions qui nous entournent.

Tout d'abord il faut préciser que le "virus" se transmet d'une machine à l'autre par moyen d'une disquette "contaminée"; à l'origine donc est bien la disquette et non pas la machine qui est infectée.

Un virus peut s'installer dans la machine (et donc la contaminer) par plusieurs moyens; normalement le virus se trouve dans le code du "boot" (c'est le cas typique et le plus repandu). En ce qui concerne notre AMIGA il s'agit de deux premiers secteurs de la toute première piste. (Secteurs 0 et 1 de la piste 0). Evidemment il est possible d'installer le virus et contaminer disquettes et machines par au moins une dizaines de systèmes differents mais je ne veut pas donner à personnes des mauvaises idées...

Une fois que le virus est installé dans la machine le "processus de contamination" continue de disquette en disquette. En pratique il suffit de faire un "reset" (CTRL-A-A) ou autre acte prévu à cet effet que le virus sera "passé" de la machine à une autre disquette et... ainsi de suite; de disquette en disquette et, en s'échangeant des disquettes, de machine en machine.

Il est important de savoir que tous les virus qui utilisent les secteurs du "boot" sont catastrofiques pour certaines disquettes "protegées" qui, proprement pour leur code de protection, utilisent un "boot spécial" lui aussi inscrit sur les mêmes deux premiers secteurs. Le virus donc, en cas de contamination, sera inscrit à la place du code original; celui-ci ne sera plus reconnu par la routine de contrôle et le programme ainsi protegé refusera de reconnaître la disquette en tant que vrai original et ne marchera plus.

En revanche il ne faut pas confondre le virus avec un bug ou croire que votre Amiga est en panne quand en effet il suffit de l'éteindre et de la ré-allumer en boutant une disquette saine.

Dans le cas de la 2000 et de la 500 dotées d'extension mémoire avec horloge, il est vrai que ce nouveau virus, connu en tant que "virus de l'horloge", reste à l'intérieur de la machine même une fois éteinte, car il se loge dans la mémoire de l'horloge qui est sauvegardée par batterie interne.

Pour le moment je suis arrivé à "isoler" ce virus mais pas encore à désassembler et réassembler son code pour comprendre son fonctionnement. Si j'ai le temps de pousser plus loin mes recherches je vous en dirai plus la prochaine fois.

Entretemps si vous désirez ne pas être contaminés faites attention avec qui vous "entrez en contact"...

Nouveautés PDS - Mise à jour du catalogue au 22 Avril 1987 (Addendum du 21 Juillet 88)

Taht-tat-ah-tah!!! (fiato alle trombe, rullo di tamburi...)
And now, Ladies and Gentlemen, j'ai l'honneur, en toute avant-première européenne de vous annoncer la plus belle disquette jamais mise à disposition du public: **AmigoTimes 1.1!** Cette disquette est diffusée avec la revue américaine "AmigoTimes" dont le premier numéro vient enfin de sortir. Il s'agit de la première et seule "diskazine" (diskette+magazine) pour Amiga; les souscripteurs en effet reçoivent chaque mois la revue avec la disquette. (S'il y a assez d'intérêt, je verrai si je peux vous offrir la possibilité de vous abonner par mon intermédiaire.) Entretemps j'ai la permission de dupliquer la disquette qui vient avec. Impossible de décrire à fond son contenu mais voici les programmes plus intéressants:

AmigoTimes 1.1 **ViewBoot 1.01** pour afficher en format ASCII les deux secteurs du boot; avec VirusKiller integré (install). Il vérifie aussi la mémoire pour la présence de 4 virus: AEK, SCA, LSD et Byte Bandit. Avec doc.
Mach II (2.1) C'est une "all-in-one" utility avec: mouse accelerator, screen blanker, PopCLI, SunMouse, horloge et autres choses encore. Il ressemble beaucoup à "DMouse" (FISH 145), mais celle-ci offre en plus les fonctions "HotKeys" permettant de définir 20 macros!
UtilMaster Utilitaire pour la manipulation de fichiers; très complet et partiellement re-définissable par l'utilisateur.

Bien sûr les nouvelles FISH sont arrivées; elle sont disponibles jusqu'à la 146; malheureusement il s'est passé une vraie tragédie: les premières que j'ai reçues doivent être passées aux rayons-x car elles étaient toutes illisibles. Quand je m'en suis aperçu j'ai téléphoné à mon ami Richard en Californie pour lui demander de me faire un paquet Air-Mail urgent (merci Richard!) que j'ai reçu juste à temps pour vous donner la description et vous en assurer la duplication. (Je désire surtout m'excuser auprès de mes abonnés car ils sont habitués à recevoir les disquettes FISH dès leur disponibilité; cette fois s'est mal passée; toutes mes excuses.)

De toute façon voici leur (très succincte) description:

FISH 139 **AmiCron** version débuggée et améliorée du même programme publié sur la FISH 113
ProCalc simulation du calculateur programmable HP 11C.
TurboBackup fast mass floppy disk duplicator.
WheelChairSim Simulation d'une fauteuil à roulette pour en apprendre le fonctionnement aux enfants handicapés. Développé par le Technical Resource Centre et l'Albert Children's Hospital.
Plus utilitaires divers pour programmeurs.

FISH 140 **SBProlog** Stony Brook Prolog version 2.3.2 - Volume 1 - En plus du compilateur il offre des fonctions avancées tel que: mixing of compiled and interpreted codes, macros, extension tables, debugging with 2 levels of tracing etc. Avec documentation sur la disquette même.

FISH 141 **SBProlog** Volume 2 - Ce volume contient le C et le Prolog source code. (Executable and libraires on FISH 140)
SmallC un petit subset du 'C' language; assembler and linker required to produce working executables.

FISH 142 **FracGen** Générateur de Fractals qui crée des images Fractales à partir des "SEEDS" créés par l'utilisateur. Différent de tous les autres vus jusqu'ici. Great! A ne pas manquer.
SciSubr Subroutines scientifiques à utiliser avec le ABSoft FORTRAN, une ressource importante de sources pour fonctions mathématiques et statistiques en Fortran.

FISF 143 **RIM** Relational Information Manager. Ecrit en FORTRAN. Base de données complètement relationnelle utilisable pour une très grande base de données; les données sont stockées avec la technique B-Tree. Interface utilisateur rustique, mais personnalisable car le source code vient avec. Documentation, help et langage de programmation. A tester...

FISH 144 **Analyticalc** Version 22-3D
Update de la FISH 104 avec source et doc (ARC'd form). Grand tableur puissant, mais avec interface utilisateur rudimentaire. A tester.

FISH 145 **DMouse** Super utility comprenant: Screen blanker, mouse blanker, auto window activator, mouse accelerator, PopCLI et autre encore. Version 1.06.
TinyProlog un interpreteur Prolog simple avec code source. Très indiqué pour l'expérimentation avec ce langage.

FISH 146 **C-Light** Version démo d'un programme commercial de RAY-TRACING identique au produit du commerce, sauf qu'il est limité à 10 objets.
MemPad Agenda électronique. Très belle réalisation.

Nous avons aussi deux nouvelles **AMIGANS** avec nous:

Amigan # 3 **C-Kermit** Elle n'est pas toute à fait récente, mais j'ai décidé de l'ajouter car tous ceux qui désirent le Kermit de dérivation UNIX pour Amiga pourraient en avoir besoin. (Uniquement pour utililsateurs avertis, no support provided!)

Amigan # 16 **Arpl.1** Official release 2 of the AmigaDOS replacement project program.
ConMan update de la version dans The Amigan #11
Flipl.1 Programme pour imprimer en horizontal.
LDebugDemo version démo d'un Source Level Debugger pour LATTICE C et Assembleur.
Mach - version 1.6a - pour description et version 2.1 voyez AmigoTimes 1.1
Patch 1.2 pour patcher deux bugs dans le Kickstart 1.2 (à votre risque) (A1000 uniquement)
Undelete to undelete un fichier accidentellement détruit.
VGad Gadget editor. Pour Programmeurs.

Les disquettes des Amigàdos: mes lecteurs deviennent de plus en plus nombreux à m'envoyer leur contribution au Domaine Public Français. Qu'il s'agisse d'images, programmes ou autre, toutes vos contributions et vos efforts seront toujours appréciés. Même si vous ne voyez pas annoncé tout de suite ce que vous m'avez envoyé, ne soyez pas déçus: organiser une disquette prend du temps, et organiser d'une façon cohérente des programmes différents de divers auteurs n'est pas facile si l'on désire offrir une disquette "acceptable" même pour les moins experts. C'est pour cette raison que je "donne la précédence" aux disquettes qui sont déjà prêtes (ou presque) à l'emploi. Ce mois-ci je peux vous annoncer trois disquettes d'origine française:

Basic+ASM **Charles Vassallo** nous présente une disquette qui en réalité est un vrai tutorial pour nous apprendre à utiliser des routines en assembleur sous AmigaBASIC. Trois programmes nous prouvent l'efficacité de cette approche: **ILBMdemo** (pour charger des images IFF tous formats), **palette** (pour manipuler les registres couleur) et **ifs** (fractaless et recursivité, inspiré d'un article publié dans BYTE).

LOTOCalc **Yann Guilly** a un désir: voir tous les Amigàdos devenir riches en gagnant au LOTO! Personnellement je ne crois pas aux "systèmes pour gagner de l'argent", mais il n'est pas interdit de rêver. D'après moi le vrai intérêt de cette disquette consiste à voir jusqu'à quel point Yann a poussé la maîtrise de l'Amiga et le raffinement esthétique. (Voyez par exemple dans les menus l'option SetMouse pour changer le pointer "à la volée"!)

AMIGA-KID **Philippe Orieux** a realisé avec DeluxeVideo un tutorial animé pour apprendre l'alphabet aux enfants de tous âges. Le tout avec une agréable musique de fond. Une idée à développer déjà fort bien réalisée.

Abonnements: Je suis en retard dans la préparation des disquettes pour la série "The Best of..." "PDS-MIX" et "AmiGraph", je vous promets de m'en occuper pendant cette période des vacances afin que vous puissiez les recevoir dès la rentrée. (Une fois ma newsletter était bi-mensuelle; cela me permettait de m'occuper un mois de la newsletter et l'autre mois des disquettes. Maintenant qu'elle est publiée à l'intérieur de A-news je dois écrire des articles chaque mois et j'ai l'impression que le temps passe de plus en plus vite. S'il vous plaît, soyez patients: j'essayerai de primer votre attente avec la qualité du contenu.)

Autres abonnements: Ceux qui ont souscrit à "The Amigan" et à "Jumpdisk" par mon intermédiaire peuvent, à l'échéance, renouveler directement leur abonnement; en principe cela vous coûtera moins cher. Si en revanche vous désirez que je m'en occupe, envoyez moi, avec le bon de commande, l'avis de renouvellement que vous aurez reçu et je ferai le reste. N'hésitez pas à me contacter pour tous renseignements.

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(liste des titres et autres services disponibles - 21 Juillet 1988)

^^

Envoyez votre commande à:	Indiquez ici votre nom et votre adresse:
Giorgio Cupertino Boite Postale 17 98001 Monaco Cedex Principauté de Monaco	______________________________ ______________________________
(93.50.02.84) (Best time to call: 10.00/13.00 or 14.00/15.30)	______________________________ ______________________________

<*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*>

S.V.P., indiquez au dos les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant leur numéro de référence (FISH par exemple). Reportez le nombre total de disquettes commandées aux endroits appropriés et multipliez-le(s) par le prix correspondant.

Abonnements aux disquettes PDS:

-> FISH (12 disquettes) (start with #_____) 360.-- ________
-> PDS-MIX (10 disquettes) 330.-- ________
-> The BEST of... (6 disquettes) 210.-- ________
-> AmiGraph - DemoPicAnim (6 disquettes) 210.-- ________

Tous ces abonnements offrent la garantie: "Satisfaits ou remboursés!"
(au pro-rata des disquettes non encore envoyées)

----

a> **Disquettes PDS** (port et duplication compris) 30.-- x ____ ________
(disquettes garantie et marquées Double-Face)

b> Abonnement à **"The Amigan"** (1 year - 6 issues) 290.-- ________
(The best newsletter for the Amiga; environ 60 pages)

c> Abonnement à **Jumpdisk** (magazine on diskette!)
(6 issues: 350 F.; 12 issues: 600 F.) (envoi by Air-Mail) ________

d> **CAN (Newsletter 5,6,7,8, 8b+9)** (cerclez celle(s) choisie(s)) ________
(1 = 20 F.; 2 = 35 F.; 3 = 50 F.; 4 = 60 F.; 5 = 70 F.)

e> **Catalogue PDS** (22 Avril 1987 + mises à jour) 20.-- x ____ ________

f> **AmigaLibDisk #0** (Catalogue "FISH" sur disquette) 25.-- ________

g> **AMIGA Stickers** (Etiquettes autocollantes 1.00 F.chacune) 1.-- x ____ ________

h> Supplément pour envoi recommandé 15.-- ________
(envoi non recommandé: le risque incombe au destinataire)

i> Frais administratifs
(quel que soit le montant de la commande et l´article choisi) 10.--

----

Montant total de la commande:

========

^^

Pour le moment
le service de distribution des disquettes PDS est offert
sans but lucratif exclusivement de particulier à particulier.

Prix valables jusqu´à fin Août 1988 ou jusqu´à parution d´un nouveau catalogue
ou jusqu´à un taux de change du dollar de 6,50 (whichever comes first)
(Ce catalogue remplace tous les précedents avec effet immédiat.)
S.V.P. joignez votre chèque à la commande (etranger: mandat postal international)

Attention: Pour ne pas abimer votre exemplaire de A-News vous pouvez utiliser une photocopie, ou du papier libre.

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> FISH (1 à 146) ______________________________
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)
-> Advantage (1-2-3-4-5) (Great!)
-> The Amigans (3-5-7-9-10-11-12-14-15-16) (# 11 avec 60 mouse pointers)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> French PDS: # 1 # 2 # 3 (# 3 = LOTOCalc by Yann Guilly)
-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> POLY83-123 (beaucoup d´utilitaires et autres choses + PopCLI)
-> RAY-TRACING (DBW-RENDER V1.0) (exceptionnelle mais... débutants s´abstenir...)
-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> Basic+ASM (Charles Vassallo) (ILBMdemo - palette et ifs (fractales))
-> MCA (AD#4 - GD#13 - GD#14 - MS#1 - PRG#1 - SD#2)
-> CS-PRESTON #27 - (MachMouse plus utilitaires et programmes divers)
-> AmigoTimes 1.1 (ViewBoot - Mach II - UtilMaster) Great!

Démos - Slide-Shows - Personal-Software:

-> GAC (1-2-3-4-5) (Slide-Shows du concours: "Say it in Colors")
-> Amiga Slide Show (une suite d´images digitalisées)
-> Slideshow (organisé par Gauthier Groult)
-> Slide Show Météo
-> Sunshine (Changez la rotation du globe sur trois axes!)
-> J.Santos/D.LeNouaille (première disquette française de Slide-Show)
-> New Workbench Demos
-> New Instruments for Music Demos
-> New Boing! with Screen Dump and Jukebox
-> Georges de Vaucorbeil (moirages + cycling!) (PS - Freeware)
-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller) (PS - not PDS)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Farrah "COSMOS" (PS - not PDS)
-> Farrah "Poivre Sel" (PS - not PDS)
-> DEMO "VideoScape 3D"
-> EL GATO - (superbe demo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond
-> AMIGA-KID (Philippe Orieux) pour apprendre l´alphabet au enfants

Developer´s Diskettes:

-> AmigaBasic with BitMaps (load/save/convert pictures IFF + ACBM) (1.1)
-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Print Spooler - Errata vol 1.1
-> 1.1 Goodstuff
-> Mount Command (pour configurer tout genre de drive et disque-dur) (1.1)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER)
-> Block Slide #5 (used by US Commodore for Service Training)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> Amiga Programmer´s Suite (by RJ Mical)

Si vous commandez des disquettes "développeur", je supçonne que vous n´avez pas besoin d´assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

Toutes mes disquettes sont garanties indemnes de tous virus



Trucs et Astuces

Ce mois ci je vais vous initier à la pratique d'automatiser le lancement des programmes à partir des icônes.

Je pense qu'il n'existe pas un seul utilisateur Amiga qui, en cliquant sur l'icône d'une image n'a pas reçu un message tel que: "Error while opening: Dpaint: 205" ou, dans le meilleur des cas, "Please insert Dpaint in any drive".

L'intérêt de pouvoir cliquer sur une icône pour pouvoir afficher une image (ou lire un texte) devrait nous permettre de rester "independants" vis-à-vis d'un logiciel bien précis.

Cette possibilité existe: elle est applicable à tous les fichiers dotés d'une icône "project" et nous allons découvrir ensemble l'une des possibilités les plus flexibles de l'Amiga.

Pour mieux me suivre chargez une disquette où vous avez des images créées avec DeLuxePaint ou Photon Paint ou autre programme similaire qui sauve les images avec une icône.

Ouvrez la disquette (double-cliquez sur son icône je veux dire!) et cliquez une seule fois sur l'icône d'une image; faites attention à laisser l'icône sélectionnée. Maintenant faites apparaître la barre des menus en appuyant sur le bouton droit de la souris et sous Workbench (le premier menu à gauche) choisissez Info; vous devriez voir apparaître la fenêtre reproduite ici à côté.

Info release 1.2
NAME quest
TYPE Project
SIZE
in bytes 122962
in blocks 252
STACK
STATUS
DELETEABLE
COMMENT
DEFAULT TOOL Photon Paint:PhotonPaint
TOOL TYPES ADD DEL

Cette fenêtre contient un tas de renseignements intéressants; dans notre cas il suffit de vérifier que le TYPE du fichier est bien "Project"; cela nous confirme que nous pouvons intervenir pour la manip qui nous intéresse.

Quand vous double-cliquez une icône du type project, l'Amiga recherche le programme qui est indiqué dans la barre (string gadget) à la droite de "DEFAULT TOOL". (Voyez ici à côté où c'est écrit "Photon Paint:PhotonPaint".)

Evidemment si vous n'avez pas Photon Paint vous ne pouvez pas visualiser l'image. Heureusement le système de stockage IFF est (quasiment) standard et toutes les images stockées dans ce format pourront (en principe!) être affichées à l'écran par n'importe quel programme capable de lire le format IFF; dans le domaine public il y a une dizaine de ces programmes.

Prenez par exemple le cas de uShow qui se trouve sur la disquette MCA-GD#13; il vous suffira de le copier sur la disquette où vos images sont stockées (supposons que celle ci s'appelle IMAGES) et de changer le "DEFAULT TOOL". Pour faire cela cliquez dans la barre à droite, effacez "Photon Paint:PhotonPaint" (ou n'importe quel autre message que vous avez trouvé dans votre fenêtre) et tapez "IMAGES:uShow"; tapez <RETURN> dès que vous avez terminé et cliquez sur SAVE; à partir de ce moment, chaque fois que vous double-cliquez cette icône-là, votre AMIGA cherchera, sur votre disquette IMAGES, le programme uShow pour afficher l'image associée à l'icône.

Une fois saisie l'astuce, vous pourrez faire la même chose pour d'autres applications aussi; par exemple une icône associée à un fichier texte pourra être dotée dans son Default Tool du programme "more", ou autre de votre choix, qui permet l'affichage du texte.

Attention qu'il y a deux pièges dans cette procédure: avant tout soyez cohérents dans ce que vous faites; une image a besoin d'un programme différent de celui qui affiche du texte; deuxièmement, n'oubliez pas de copier à l'endroit approprié le programme invoqué par votre icône.

L'option "Info" est riche en possibilités; si vous désirez en savoir plus, lisez votre manuel et voyez les différents exemples donnés au sujet du NotePad. Non seulement cela sera instructif, mais je suis sûr que vous le trouverez aussi très amusant.



AmiCare

Est ce que vous aimez votre Amiga?! Oui?!!! Eh bien, alors il faut l'entretenir comme il faut.

A partir de cette édition je commence à publier quelques lignes pour vous indiquer de quelle façon vous pouvez vous occuper de la bonne santé de votre Amiga. Etant donné que pour la faire marcher il faut l'allumer, voyons cette fois- ci ce qu'il faut savoir à ce propos.

Avant tout rappelez-vous de ne jamais allumer la machine tout de suite après l'avoir éteinte. Laissez toujours passer au moins 20/30 secondes. Cela est nécessaire pour deux raisons: la mémoire aura le temps de se "vider" comme il faut et, surtout, l'ordinateur et les composants ne recevront pas un contre-coup qui pourrait être fatal. Je vous épargne les détails, mais imaginez un train qui démarre violemment et s'arrête aussitôt brusquement pour redémarrer à toute vitesse; si vous êtes à bord et vous vous comparez à un composant électronique vous voyez ce que je veux dire...

Deuxième règle: essayez d'allumer votre machine chaque jour une seule fois pour tout le temps qu'il faut. Même si vous l'utilisez pendant une heure seulement, mais en 3 ou 4 reprises plusieurs fois par jour, votre machine "souffrira" moins si vous la laissez allumée toute la journé plutôt que de l'allumer et l'éteindre plusieurs fois.

Pour comprendre la raison de ceci comparez les circuits électroniques à un système hydraulique vide qui se remplit tout d'un coup avec l'eau en cascade chaque fois que vous appuyez sur un interrupteur; avec le courant électrique c'est la même chose: à l'allumage celle-ci *envahit* les circuits et les composants avec toute sa violence; c'est le *stress* électronique.

C'est bien pour cette raison que, quasiment dans la totalité des cas, les ampoules, les fusibles, les composants électriques et électroniques en général, "sautent" à l'allumage: ils ne résistent pas au "choc" (stress).

Moins de fois vous allumez votre Amiga, moins des chocs elle recevra.

En revanche, si vous avez une Amiga toute neuve, il vaudra mieux la tester comme il le faut car les composants électronique défectueux ou "faibles" peuvent être "identifiés". Si un composant est faible c'est bien mieux qu'il se manifeste pendant la période de garantie qu'après!

Voilà comment procéder pour vous assurer que votre Amiga est saine et forte: laissez-la allumée du matin jusqu'au soir, deux jours, l'un après l'autre; 12 heures au moins (par exemple de 8 h à 20 h). Le troisième jour, il n'est pas nécessaire qu'il soit consécutif, laissez-la allumée pendant 24 heures.

(En alternative vous pouvez faire un seul test de 48 heures sans l'éteindre. Ceci s'appelle *burning-test* et plusieurs fabricants, notamment de téléviseurs, declarent le faire eux-mêmes avant sortie des appareils de l'usine... J'aimerais bien voir si c'est vrai!)

Le moniteur aussi doit rester allumé, mais soyez sûrs de lancer un programme qui fasse bouger continuellement images et couleurs afin d'éviter une "sensibilisation" des phosphores.

Si après ce test votre Amiga marche correctement vous avez 95% de chance qu'elle marchera correctement au moins pendant les 5 prochaines années.

La prochaine fois on verra comment avoir soin des périphériques en général.

Mini-Tips

A différence des "vrais" Trucs et Astuces, les Mini-Tips sont des petits conseils qui peuvent être très pratiques même si fort simples et/ou limités dans leur applications.

Certains sont tellement simples ou évidents que je me sens stupide à l'idée de les publier car je soupçonne votre réaction (légitime) dans le sens que vous pourriez penser que je me moque de vous tellement certains conseils sont évidents.



D'autre part des utilisateurs qui sont nouveaux sur Amiga pourraient trouver pratiques certains conseils, même si très simples. Quoi faire?! A vous de décider! Cette fois je vous donne trois "mini-tips" vraiment *légers*; s'ils sont trop *légers* (voire bêtes!) vous me le dites et j'arrêterai pour revenir à des "tips" plus intelligents.

1st Mini-Tip: si les circonstances vous le permettent, gardez toujours ouverte une fenêtre CLI; cela vous permettra d'accéder aux disquettes et de lancer d'autres programmes (faire "dir" par exemple) même pendant qu'un autre programme tourne; souvent aussi en cas de "software failure".

2nd Mini-Tip: gardez toujours sous la main deux disquettes formatées; rien de plus triste qu'un "disk full" au moment où vous devez sauver votre chef d'oeuvre! (Surtout si vous avez un seul drive...) La deuxième disquette vous servira de "master"; en réalité une fois que vous avez une disquette déjà initialisée, si vous avez deux drives, il est plus rapide de la copier plutôt que d'en initialiser une autre. (Je garde toujours une disquette formattée et de temps en temps je l'utilise pour en dupliquer une dizaine que je garde toujours sous la main.) N'oubliez pas de renommer les copies d'après vos nécessités.

3rd Mini-Tip: N'oubliez pas que l'Amiga est multi-tâche et qu'elle peut faire plusieurs choses à la fois; profitez donc de cette possibilité en exploitant à fond la commande "RUN". Si dans une fenêtre CLI vous tapez:

copy MonFichierTexte to prt:

vous imprimerez votre fichier texte mais il faudra attendre que l'impression soit terminée avant de pouvoir continuer à vous servir de votre fenêtre CLI; en revanche si vous tapez:

run copy MonFichierTexte to PRT:

l'Amiga vous rendra aussitôt la main et vous pourrez continuer à travailler dans votre fenêtre CLI pendant que l'imprimante continue à imprimer. (Pratique n'est-ce pas?!)

Mail Orders

Un nombre important de mes lecteurs achète par correspondance des produits pour leur Amiga, en adressant leurs commandes à des maisons étrangères, notamment américaines.

Ce phenomène s'explique par la combinaison de trois facteurs: la non-disponibilité ici de certains produits; le prix souvent excessif des produits importés; la résistance de la plupart des revendeurs à stocker en magasin certains produits.

Je ne nie pas que moi aussi je fais environ 80% de mes achats aux Etats-Unis et par correspondance. En revanche il faut savoir que cette pratique n'est pas sans danger ou, tout de même, sans risque de se voir confrontés à des problèmes.

Un achat par correspondance est toujours un acte de confiance envers le fournisseur qui, quelquefois, en profite (abuse) et vous laisse seul face à des expériences amères....

Pour une fois nous ne sommes pas les seuls à avoir le privilège d'être confrontés à de tels problèmes; les utilisateurs américains ont déjà eu beaucoup à se plaindre du service de certaines organisations.

Les éditeurs de AmigaWorld, soucieux de protéger leurs lecteurs, ont commencé à publier une liste de maisons de vente par correspondance qui ont eu des difficultés avec leurs clients. Avec ce même esprit je vous donne la liste des maison dont les services pourraient ne pas vous satisfaire:
Computer Best et Future Soft aux Etats-Unis; Silica Shop en Angleterre.

J'en profite pour vous rappeler que l'Amiga est une machine extraordinaire, pour des utilisateurs extraordinaires, qui ont droit à un support extraordinaire.

Si vous avez eu des mauvaises expériences, vous avez la possiblité de prévenir les autres utilisateurs par l'intermédiaire de mes pages. Ne permettez pas à des maisons non sérieuses de profiter de vous. Délais de livraisons trop longs, mauvaise qualité des produits ou services, défaillances techniques, prix "spéciaux" promis et non tenus, bref, quelle que soit la raison de vos doléances, n'hésitez pas à me signaler tous les abus dont vous estimez avoir été victimes car vous pouvez vous défendre! (As you know, with CAN you can...)



J. F. Kennedy

Je suis convaincu que pour la plupart mes lecteurs sont trop jeunes pour savoir qui est; les autres se demanderont quelle liaison peut exister entre lui et l'Amiga.

En réalité John Fitzgerald Kennedy a été, d'aprés moi, l'un des plus grands présidents américains de l'histoire récente.

Une fois, en parlant au peuple des Etats-Unis, Kennedy a dit: "Plutôt de vous demander ce que l'Etat peut faire pour vous, vous devriez vous demander ce que vous pouvez faire pour l'Etat..."

La logique est simple: le peu que chacun individuellement peut faire, devient beaucoup s'il est multiplié par une multitude de personnes et, à la longue, ce sera même plus que ce que peut faire une seule entité même si aussi puissante qu'un Etat.

Et l'Amiga dans tout ça?! Une minute, je m'explique: notre belle machine a une revue dédiée qui s'appelle "A-news"; j'ai reçu un nombre de lettres considérable où vous exprimez votre approbation pour ce que je fais pour l'Amiga et sa communauté d'utilisateurs.

Eh bien!, le moment est venu où vous devriez vous demander ce que vous pouvez faire pour A-news!

Avant tout vous pourriez écrire des articles! En plus je suis impressionné par le nombre de personnes qui n'arrivent pas à trouver A-news en kiosque [illegible] pas parler de ceux qui croyaient qu'elle n'était pas (ou plus) sortie!

Alors, s'il est vrai que vous désirez soutenir A-news, dites à vos amis de l'acheter; ne donnez pas pour acquis qu'ils en connaissent son existence. Montrez un exemplaire de A-news à votre revendeur habituel. Parlez de son existence sur votre serveur préféré.

Il est à chacun de vous d'agir. Ne pensez pas que sur la quantité des lecteurs quelqu'un le fera. Si tout le monde pense comme ça personne ne fera rien.

A tous ceux qui se plaignent de ne pas arriver à la trouver, demandez-leur d'écrire à l'éditeur de A-news en lui donnant nom et adresse de leur marchand de journaux afin que lui puisse indiquer à la distribution où il faut diffuser A-news.

J'ai toujours supporté mes Amigàdos; les temps est venu que mes Amigàdos m'aident à supporter l'Amiga. En ce moment, la façon la meilleure de supporter votre Amiga est de faire connaître A-news, le seul moyen d'information dont nous disposons actuellement. Viva AMIGA!

Amigalement Vôtre

L'Amiga est une machine très puissante; trop puissante. Tellement performante que je suis convaincu que ceux qui ne la connaissent pas, ou la connaissent seulement depuis peu, ne songent même pas à tout ce qu'elle est capable de faire.

Malheureusement, surtout parmi les acheteurs de la 500, l'impression pourrait être celle d'une console de jeux même si très sophistiquée.

Je précise bien qu'il n'y a rien de mal à jouer avec un ordinateur et je n'ai rien contre, bien au contraire: certains jeux donnent envie de "savoir plus", de mieux connaître la machine, d'apprendre à programmer, de créer nous-mêmes un jeu à succès. Et si vous jouez tout simplement pour vous amuser, mieux encore; cela veut dire que vous aimez la machine telle qu'elle est.

Mais si son "image" décale trop vers les jeux, on risque de la voir "refusée" définitivement pour les applications professionnelles. Il serait dommage, car l'Amiga est bien plus performante que d'autres ordinateurs "sérieux". Qui sait, peut-être qu'elle est trop performante pour être prise au sérieux. Ou c'est peut être l'image de marque de Commodore qui l'empêche de conquérir le marché professionnel.

Je considère un ordinateur personnel comme une extension de ses propres capacités intellectuelles. J'ai soutenu l'Amiga avec toutes mes forces (et, surtout, même contre les forces adverses, aussi absurdes que leur origine).

Je crois que maintenant c'est aux développeurs et aux utilisateurs de faire évoluer la machine. Cela peut se faire seulement avec un support sérieux de la part de Commodore. Si ce support ne viens pas (et vite!) je crains que beaucoup seront ceux qui laisseront tomber cette merveilleuse machine.

Amigalement Vôtre,

Giorgio Cupertino
(A...e, Amiga et... NExT?)



CLI POUR AMIGADEBUTANT

Patrick Conconi

COUCOU, me revoilou zici... Aujourd'hui, éditons le STARTUP-SEQUENCE et bricolons un peu...

Pour ceux d'entre vous qui prenez le train en marche, cette rubrique est consacrée à ceux qui désirent approfondir un peu leurs connaissances dans le CLI. Je répondrai volontiers à vos questions; il vous suffira de me les envoyer à l'adresse ci dessous et de lire les réponses dans les numéros suivants de A-NEWS.

L'éditeur "ED" permet d'éditer des fichiers (qui ne sont pas ASCII), de les modifier ou d'en créer.

"**ED S/STARTUP-SEQUENCE**" vous fera entrer dans un programme appellé "ED" qui se travaille différement du CLI. (La barre "/" indique à l'AMIGA la fin d'un nom donc d'un tiroir et le début d'un autre : toujours utiliser celle-ci pour séparer et indiquer que le programme se trouve dans ce tiroir).

Après avoir chargé le programme "ED" et le STARTUP-SEQUENCE, une fenêtre noire remplit l'écran et le texte du Script apparaît. A quoi peut-il bien servir ? Le STARTUP-SEQUENCE est le premier programme que lit votre AMIGA quand il se met en "branle" au démarrage. Il lit au fur et à mesure les instructions écrites dans ce Script et les exécute. C'est ainsi qu'en inscrivant le nom d'un programme en fin de Script, mais avant la commande "**ENDCLI > NIL:**", il se lancera tout seul. ATTENTION, il ne faut pas tout effacer dans le Script. Certaines instructions sont nécessaires à la bonne marche de votre programme.

Pour se déplacer dans cette fenêtre, les touches fléchées dirigent le curseur et l'action simultanée sur "CTRL" & "B" effacent la ligne sur laquelle se trouve le curseur. Pour sortir de "ED", il faut se mettre en mode Commande en appuyant sur la touche **ESC**: Un astérix apparaît en bas à gauche de l'écran et attend votre ordre. "X" indique de sauver le nouveau fichier avec ses modifications tandis que "**Q**" (pour quitte) sort du programme sans sauver vos modifications.

Ajoutez au début de votre Script "**ADDBUFFERS DRIVE DF0: BUFFERS 40**" : ceci ajoute au buffers de votre lecteur 20Ko de mémoire tampon (astuce); la relecture du répertoire est plus rapide puisque en mémoire... Si vous avez deux lecteurs, ajoutez la même commande sur la ligne suivante en remplaçant **DF0:** par **DF1:** et sauvez le tout par **ESC** puis **X** et **RETURN**.

AVOIR UN CLAVIER FRANCAIS AU DEMARRAGE

Suivant le WORKBENCH que vous possédez, vous obtenez un clavier QWERTY au lancement de votre machine ou plus précisement, un clavier Américain. Pour avoir un clavier français il faut ouvrir le CLI, et taper en mode direct:-"**SETMAP F**" qui l'installera.

Pour ceux qui désirent écrire en Allemand, Italien etc.. d'autres claviers sont à votre disposition dans le DEVS/KEYMAPS du WORKBENCH. Pour les visualiser, taper :

-"**DIR DEVS/KEYMAPS**" qui affichera tous les claviers disponibles.

Pour rendre automatique l'installation d'un clavier au démarrage, entrez dans l'éditeur ED et remplacez ou créez dans le STARTUP-SEQUENCE une commande "**SETMAP F**".

ED S/STARTUP-SEQUENCE (édite le Startup-sequence)

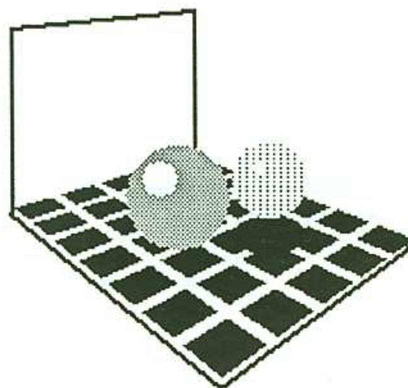
- Se positionner sur la commande SETMAP existante ou créer une ligne vide en positionnant le curseur à la fin d'une ligne et tapant sur RETURN.

- Remplacer le SETMAP existant en écrivant "**SETMAP F**" ou s'il n'existe pas de SETMAP dans le Startup-sequence l'écrire dans la ligne vide que vous avez créé.

Un conseil quand même, utilisez une copie plutôt que l'original de votre disquette Workbench!!!

CONCONI Patrick
36 av. LUSERNA
1203 GENEVE SUISSE

AMIGAMUSEZ-VOUS BIEN





ON PEUT FAIRE RAPIDEMENT DU RAY-TRACING AVEC DES BAUDRUCHES,DU CARRELAGE,DE LA LUMIERE ET UN DIGITALISEUR
TEMPS DE CALCUL: 30 SECONDES MAXI
SANS COPROCESSEUR ARITHMETIQUE



ZOOM!

Anny Funny a une passion secrète: les jeux sur ordinateurs. Vraie virtuose du Joystick (on a quasiment l'impression que celui-ci s'anime entre ses mains) Anny Funny montre rapidité et intelligence, maîtrisant ainsi les jeux d'arcade les plus "addictives" et les "aventures" les plus mystérieuses. Chaque mois elle nous présentera un jeu choisi pour son originalité et qualité de finition.

ZOOM! est un nouveau jeu conçu en Allemagne par Frank Neuhaus (jeune auteur de 22 ans déjà créateur de Swooper et Mike the Magic Dragon) et diffusé par Discovery Software. Il s'agit d'une mélange de jeu d'action et de stratégie très agréable à jouer.

Le tableau du jeu est une sorte de sol quadrillé suspendu dans l'espace; le joueur est représenté par une balle de couleur jaune. Il faut promener la balle sur les quatre bords de chaque carreau du quadrillage en marquant le pourtour. Quand les quatre lignes du carreau sont dessinées le carreau change de couleur et l'on gagne des points. Le but du jeu est de changer la couleur de tous les carreaux du quadrillage et c'est à ce moment que l'on avance de niveau.

Evidemment la tâche n'est pas simple; il y a des ennemis qui chercheront à vous empêcher d'accomplir votre travail. Une énorme bouche vous suivra partout en essayant de vous manger, des petits monstres verts effaceront les lignes que vous avez déjà tracées et d'autres caractères essayeront d'entrer en collision avec vous pour vous tuer. Il vous faudra être très agiles et très attentifs pour réussir votre mission.

Au hasard, à l'écran apparaissent aussi des objets en faveur du joueur: des sacs d'or qui donnent des points supplémentaires, des objets qui arrêtent momentanément les ennemis, d'autres qui augmentent la vitesse et ainsi de suite.

En total le jeu se compose de 50 niveaux. Si vous n'êtes pas très forts ne vous désespérez pas, le jeu donne la possibilité de choisir le niveau, ainsi vous ne serez pas obligés de commencer toujours du début. On peut choisir de jouer à un ou à deux. Le seul inconvénient est que le contôle du joystick n'est pas toujours très précis. De toute façon le jeu est très amusant et assez difficile pour vous pousser à continuer vos essais devenant très vite "very addictive".

Hormis mon goût personnel qui m'a immédiatement fait apprécier ce jeu, je l'ai aussi aimé pour différents détails qui font très plaisir aux utilisateurs.

Avant tout le package est joli, les explications essentielles mais claires, on y trouve dedans une carte de garantie qui donne droit à un échange gratuit en cas de défaillance de la disquette, et un coupon pour commander un back-up contre le paiement de 9 dollars; c'est très raisonnable (oui, bien sûr que la disquette est protegée!!!).

ZOOM! a été conçu spécialement pour l'Amiga, il n'est pas importé d'autres machines. Le chargement est rapide, la présentation très sympathique, les bruitages et la musique bien faits.

Si on déprotège la disquette les scores seront automatiquement sauvés, si non ils seront tout simplement enregistrés à l'écran, sans être sauvés, jusqu'au moment d'éteindre l'ordinateur; de toute façon pas de plantages ou de messages ennuyeux à l'écran si le programme trouve la disquette protegée.

Autre chose que j'ai aimé: la disquette marche avec tous les trois modèles d'AMIGA et, pour le moment, je n'ai pas eu des problèmes avec toutes les configurations que j'ai testées.

Avec 3 Mega de mémoire il n'y a pas eu le problème de devoir lancer le NoFastMem; avec seulement 512K et 3 lecteurs branchés (!) il n'y a pas eu besoin de déconnecter les drives. En un mot, même si votre temps est limité (c'est souvent mon cas), vous allumez votre ordinateur, vous insérez votre disquette et vous jouez tout de suite, sans bricolage préalable.

Ceux ci sont tous des détails dont les éditeurs devraient tenir compte avant de commercialiser un logiciel!

En conclusion je peux dire que le jeu est très bien programmé et il devrait plaire aux adultes comme aux plus jeunes. Allez le chercher chez votre revendeur et... amusez vous bien!

Anny Funny

 # EDITO: 

Salut les mecs, c'est encore nous.

Hélas, après de multiples déboires, nous n'avons pas pu éviter d'être reconnus. En effet, les huit dangereux individus que nous sommes, recherchés depuis près d'un an, ont été retrouvés.

Décrits comme de dangereux fanatiques, accusant tous une déviance évidente envers une machine l'Amiga, les services psychiatriques nous sont tombés dessus.

Ce sont donc les derniers articles que nous avons pu faire parvenir à la rédaction d'A-News.

Vous pouvez quand même continuer à nous écrire (Gourou Production BP 64 64104 Bayonne cedex), le courrier sera acheminé jusque dans nos cellules. Vous pouvez aussi nous remonter le moral en nous téléphonant au 59-41-17-91 à des heures raisonnables bien sûr, faut quand même pas exagérer. Enfin, toujours présents sur Deep (36 15 code deep), vous pourrez nous contacter sur notre bal LesGOUROUS.

Le plan d'évasion est en bonne voie...On espère en sortir bientôt.

Les 

EUROPEAN TOUR

Après avoir dépoussiéré le Cessna, et oui depuis l'arrivée d'Interceptor, j'ai complètement abandonné Flight Simulator II. Mais voilà que le scenery disk europe tant attendu est enfin disponible en France. Je vous propose un vol au dessus de notre cher pays la France, cocorico !!!!.

Le chargement des disks étant effectué, on se trouve en Angleterre à côté de Londres, because la langue, je suppose. Voilà une excellente occasion de visiter Londres, et en plus par beau temps. Plutôt rare non !!

Le tapin, oui oui, après plusieurs missions en F16 ou F18, le Cessna est vraiment un tapin. Revenons donc à notre tapin qui nous attend en bout de piste. Un checkliste complet est effectué; normal, après un long séjour au hangar, il vaut mieux tout vérifier. Un avion quelqu'il soit n'est pas fait pour être au sol à l'abri du soleil.

Tout a l'air OK. Les gaz à fond et la piste commence à défiler, enfin je devrais dire se trainer, péniblement les 60 noeuds sont atteints, Je tire sur le manche en douceur et me voilà en l'air Durr, Durrrr !! Direction London, un survol de la Tamise m'emmène droit sur le pont de Tower Bridge, puis Big Ben, la city et pour terminer un passage au dessus de Picadily Circus. Attention, je vous rappelle que nous sommes en Angleterre, et que s'il vous prenait l'envie de retourner au plancher des vaches, la conduite sur route est à gauche Hé Hé.

Cap au 155 direction la mer du nord, puis la France. Au passage de la côte anglaise quelques turbulences. il faut dire que je vole au ras des pâquerettes comme aux temps héroiques de Blériot. La mer est calme, pas un bateau à l'horizon, ça rame un max, Bzzzz.. Bzzzz.... je bulle dans mon cockpit. XX h plus tard terre !!! la côte est en vue, petite correction de cap en direction du Touquet. Aterrissage en douceur, le trafic aérien est très calme, normal tout le monde se bat contre les MIG. Hi!Hi!Hi!!.

Après une pause café, je décide de repartir pour PARIS. Le moteur du Cessna s'étant dégommé durant la première partie du vol je peux utiliser le turbo, pas celui du moteur, mais l'option slew du soft.

Paris à 11H devant, léger virage à gauche en piqué, la Défense est en dessous, un passage au dessus de l'Arc de Triomphe, pas assez kamikaze pour tenter de passer sous la voûte, une autre fois peut-être. Descente des Champs Elysées, sur la gauche dans le fond le Sacré Coeur, un virage serré à droite me permet de suivre la Seine jusqu'à la Tour Eiffel, tiens! ils l'ont repeinte en orange !!! original non? Bon, le temps passe, je mets le cap sur Orly où je laisserai mon Cessna au hangar, faute de scenery disk France sud, ce qui m'aurait permis de tirer jusqu'à Biarritz.

Me voilà donc à Orly. "Hep taxi!!!" gare d'Austerlitz svp. pas le choix si je veux rentrer. D'ici 8 heures je retrouverai le F18 Ha Haaa!!!.

Entre nous, un vol au dessus de la France avec le Cessna, c'est très agréable et reposant. Alors faites comme moooiiii...., FLIGHT SIMULATOR II dans DF0: et SCENERY DISK EUROPEAN TOUR dans DF1: Bon vol.

Gérald



Certains d'entre vous ont déjà la disquette GOUROU hors série No1. Elle contient une méga (1 méga ou 1,5 méga avec la musique) animation réalisée par Norbert. Un conseil, n'hésitez surtout pas à la diffuser (spread it ! pour d'autres), elle est faite pour ça. Si vous ne l'avez pas encore, vous pouvez la commander pour 30 F port compris. Au fait, cette animation est également Domaine Public: Merci, donc vous pouvez aussi offrir une contribution à Norbert pour son travail.



DIGIPAINT

de NEW TEK

Bon, je sais, c'est pas du neuf, mais c'est du bon, et du solide... Et puis si on n'en parle pas, qui c'est qui va le faire, hein ??? De plus, moi, du moment que ça fait des couleurs partout partout, que ça fait des ronds et des carrés, je suis content, alors...

PREMIER CONTACT

Une boîte plastoc antique (et non une boite plastic en toc) style vidéo-cassette, d'un joli blanc clair (un blanc foncé aurait été plus joli, mais enfin ...) le tout agrémenté d'un dessin en quadrichromie. J'ouvre. On y trouve de quoi lire et de quoi donner à manger au lecteur de disque. Pour le coté littérature, bonjour Shakespeare, au revoir Molière... Hé oui, c'est du bel anglo-saxon sans accent, et surtout sans traduction. Il y a les partisans et les détracteurs de cette formule. Personnellement, je préfère la Doc d'origine en Anglais, mais correcte, à une pseudo traduction du style: "Agitez le souris pour circuler sur le écran de votre calculateur"...

Bon, de la lecture éducative donc, qui vous permettra de perfectionner d'une part votre connaissance des langues étrangères et vous donnera d'autre part tous les tuyaux pour bien utiliser le programme. Bien sûr, une disquette programme et enfin un petit bout de papier pour les instructions de dernière minute (ce qui fait un peu désordre).

LE PROGRAMME

Chargement par le WorkBench avec 2 icônes au choix, soit la basse résolution 320x200 soit le mode entrelacé 320x400. Si vous êtes "baseux" (en version de base 512K) vous ne pourrez accéder à ce dernier mode. Par contre pas de problème pour la basse résolution. Le programme est protégé par un code, ce qui est amusant la première fois, mais qui devient vite lassant lorsque vous devez sauter à la page 52, trouver le 392ème mot du 528ème paragraphe après le 153eme verbe se terminant par un 'Z'. Bon, j'exagère, mais c'est un peu ça...

Une fois le Sésame trouvé, nous voila face à l'angoisse de l'écran noir. Heuuureuuseuuument, il y a la doc qui nous fait le coup de la visite guidée. Bonne idée, car en plus, c'est bien fait, et vous avez très vite l'impression de maîtriser l'engin.

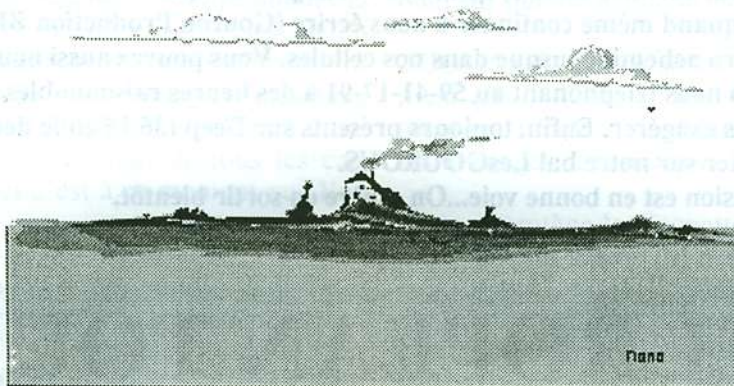
Digipaint propose 4096 couleurs, plus une palette de 16 nuances. Dans un premier temps, je n'avais pas bien compris le pourquoi de la chose, mais une fois arrivé au dernier chapitre de la doc, tout s'est éclairé. Pour que vous ne baviez pas sur A-News, ce qui serait dommage, je m'en vais tout vous expliquer, bande de petits veinards!!!

Le mode HAM (Hold And Modify) permet d'afficher 4096 nuances simultanément à l'écran, mais avec toutefois certaines restrictions. Ainsi, un pixel a sa couleur codée sur 6 bits(HAM utilise 6 plans graphiques), 2 pour l'intensité de rouge, 2 pour le vert et 2 pour ... le bleu. Ok y'en a 3 qui suivent, je continue. Pour passer d'un pixel noir à un pixel blanc, il va falloir 4 pixels car on ne peut alors modifier qu'un seul registre de couleurs à la fois. Prenons un exemple : un pixel noir aura 0 de Rouge, 0 de Vert et 0 de Bleu, ce que nous noterons 0-0-0.

Pour passer à un pixel blanc, il va falloir arriver à 15-15-15 (maxi d'intensité pour chaque registre). He bien, cela n'est pas possible directement, nous allons devoir modifier chaque registre individuellement et surtout successivement. De 0-0-0 on passe à 0-0-15 puis à 0-15-15 puis enfin à 15-15-15, ce qui nous fait bien 4 pixels en tout pour afficher un pixel noir à côté d'un pixel blanc. C'est pourquoi le mode 4096 couleurs n'est pas entièrement 'propre' sur nos Amiga®, laissant des espèces d'ombres autours de certains traits.

Par contre, si les couleurs choisies font partie d'une palette prédéfinie, ces problèmes ne se posent plus, et il n'y a plus de conflit de proximité. Voila pourquoi Digipaint nous offre ces 16 couleurs... Oufff !! Vous avez bien mérité une Aspirine® pour vous dérider les neurones !!!

Une fois le coté technique apprivoisé, et tout en sachant ce que chaque de nos actions va avoir comme conséquence sur notre cher 68000, nous allons pouvoir nous exciter comme des bêêêêtes sur nos souris. Attention, j'annonce les fonctions rectangle, oval, line, une palette de 4096 couleurs qui se choisissent du bout de la souris, plus les habituels réglages RGB. Si ce n'est pas assez chère Mâdâme, je vous rajoute les options de transparence des couleurs. Oui vous avez bien entendu. Il est possible de colorier un cercle en jaune, puis de superposer un bleu pour avoir la joie de trouver du vert là où un autre programme n'aurait mis qu'une bête couleur Shtroumpf®.



Si cela ne vous convient toujours pas, sachez qu'il est possible de prendre n'importe quelle partie du dessin en brosse et de lui appliquer tous les effets de transparence ou de dégradé possible. Digipaint nous offre en prime tout une panoplie de fonctions logiques qui vont nous permettre de gâcher très facilement n'importe quelle splendide digitalisation. Vous avez le choix entre XOR, ADD, SUBSTRACT et les autres, qui travaillent sur les valeurs des registres de couleur. Ainsi si votre fond a une valeur 12 de Rouge,0 de Vert et 0 de Bleu et que vous lui superposiez un joli bleu-ciel fait de 0 Rouge, 12 de Vert et 12 de Bleu, le tout avec la fonction AND, cela nous fera un splendide gris clair du plus bel effet.

Si vous pensiez que, en partant d'un rouge vermillon et en ajoutant du bleu, vous pourriez obtenir du violet, vous vous mettiez la souris dans l'oeil, jusqu'au port joystick!!! En fait la fonction AND ajoute les valeurs des différents registres, et donc de 12-0-0 + 0-12-12 on est arrivé à 12-12-12, c'est ma-té-ma-tic. Et je ne vous parle pas des XOR et ADD qui vous permettront de faire la joie des petits et des grands en organisant des soirées devinettes du genre : "Et si je mets du jaune pâle sur du rouge caca, qu'est ce que j'ai ???".

UN CHEVEU DANS LA MARMELADE

Digipaint permet une foultitude d'effets comme l'ombrage de textes ou de partie de dessins, mais son utilisation demande une grande habitude et une



bonne compréhension de l'Anglais pour pouvoir bien s'imprégner de la doc. Si vous dites à un inconditionnel de ce programme que telle ou telle fonction n'est pas possible, il vous dira que oui et que vous ne savez pas utiliser le programme. A titre d'exemple, je ne résiste pas au plaisir de vous expliquer comment faire une brosse parfaitement carrée. C'est très simple... Vous prenez l'option rectangle, qui dessine des ... rectangles. Vous entourez la zone qui vous intéresse avec votre carré en laissant le doigt appuyé sur le bouton gauche de la souris. Puis vous lachez le bouton et pendant que le programme vous invite à patienter 3 secondes pendant qu'il dessine ce que vous lui avez demandé, vous vous précipitez sur le bouton de droite, ce qui a pour effet d'annuler la fonction en cours. Ceci étant fait, prenez l'option brosse symbolisée par des ciseaux (à cause des capilliculteurs qui vous coiffent à la brosse sans doute...) et clickez l'option 'Again' qui refait la dernière action. Et enfin, sous vos yeux mouillés de larmes devant tant de génie, vous avez la joie d'avoir une brosse bien carrée. A titre d'information, je signale que cette option est directement accessible en 1 seule opération sur Photon Paint par exemple...

Mais on peut faire de belles choses sur Digipaint, rien qu'en y connectant une tablette graphique par exemple... C'est super, on a alors l'impression de peindre en posant des touches de couleurs, comme un impressioniste. En toute modestie, bien entendu...

EN CONCLUSION : Un bon programme avec de bonnes possibilités, une doc de 56 pages, et un prix abordable de 630Fr environ, ce qui le met à portée de toutes les bourses, comme disait Mme Marthe Richard... Ah, au fait, demain je fais une interro sur les pixels en mode HAM, et comme moi-même je ne suis pas sûr d'avoir tout compris, je compte sur vous.



Norbert

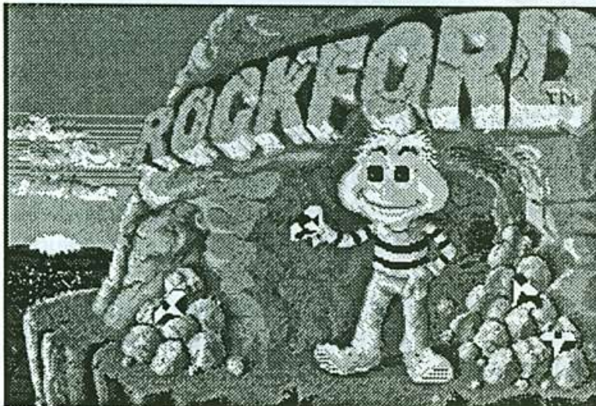
ROCKFORD de Melbourne House

Arcadia Software, filiale de Melbourne House, a encore frappé.

Voici une boite qui se permet de sortir un logiciel par mois - et quels logiciels me direz-vous. En effet **Arcadia** déborde de productions de qualité, citons dans les derniers Xenon, Roadwars. Ces softs sont adaptés de jeux d'arcade. Alors la question est:

-"Où s'arrêteront-ils?"

J'espère qu'ils continueront sur cette voie pleine d'espoir pour promouvoir le mouvement Amiga. Enfin parlons du dernier en date, il doit son nom et sa renommée au Commodore 64 car il en a fait les beaux jours (Il existait quatre softs plus un éditeur de tableaux sur le marché, c'est dire.). Vous avez trouvé qui je suis? (Avec l'accent).



Il n'y a aucun suspense car la solution est dans le titre de l'article, mais je la repète voici le Boulder Dash de l'Amiga, pas une copie du genre Emerald Mine, le vrai, celui de First Star.

Parlons du logiciel en lui meme, la présentation est génialement finie. Rockford jongle avec un diamant et tape du pied d'impatience le tout sur un fond de montagne avec une ville animée à l'horizon.

Aprés la présentation vous avez le choix entre cinq mondes ou envoyer Rockford. Chaque monde correspond a un métier:

Rockford peut etre chasseur, cuisinier, cow-boy, astronaute ou maitre du monde (Pardon, pas maitre du monde mais docteur). Il devra respectivement ramasser des totems d'or, des pommes, des pieces de monnaie, des soleils et des coeurs.

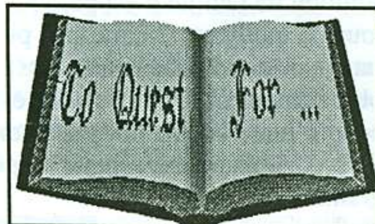
Rockford sera pousuivi par des singes, des oeufs au plat, des nébuleuses, des pistolets et des cranes. Ouf, tout les ingrédients pour en faire un faire un jeu qui allie dureté, action et réflexion avec merveille. Un must pour les amateurs.

Ensuite les petits plus a mon gout sont les robinets d'eau et de feu, imaginez le contact, la chenille qui transforme les pierres en diamants, et les décors fantastiques. Du coté négatif on pourrait remarquer un Rockford un peu petit mais très bien représenté, un scrolling qui manque de fluidité et (personnellement) trop peu de tableaux (on pourrait palier cela par un éditeur).

Il reste encore une fois à féliciter Arcadia pour son travail d'adaptation du jeu de café. Et je n'hésiterai pas à nommer Melbourne House éditeur de l'année.



Jean-Marc



FREDERIC :

SHADOWGATE:

Pour passer le pont il faut tirer la lance sur le Troll. La lance ce trouve dans l'antre du dragon où il faut ramasser d'abord le bouclier. Pour tuer le cyclope : Il faut ouvrir la fronde, y mettre la pierre (qui ce trouve prés de la cascade),fermer la fronde. Puis OPERATE le lance pierre + le cyclope. Pour passer les gargouilles il faut utiliser le sortilège : "INSTANTUM ILLUMINARIS" pour les aveugler, attention on ne peut passer qu'une fois.

Pour traverser la lave : OPERATE le livre + la statue (ne pas oublier de mettre les lunettes). L' ordre des leviers, de la salle suivante est : 3-2-3.

Pour ma part : comment passer la plaque qui s'effondre (tableau où il y a la fléche). Comment prendre des objets dans la salles des gardes ,et comment terrasser la femme qui se transforme en mollosse.

PHILIPPE :

POWER PLAY: Pour quitter le générique il suffit d'appuyer sur "ESC"

J'attends avec toujours autant d'impatience votre courrier.



Frederic



LE PAVILLON NOIR

EMMANUEL ABORD LE PIRATAGE

HISSEZ LE PAVILLON NOIR...

On en a beaucoup parlé, tous les journaux informatiques l'ont condamné et on a même réalisé quelques films à ce sujet : c'est vraiment pour dire si le piratage informatique est lié de très près à l'ordinateur familial. Bien entendu comme tout micro qui se respecte, le piratage sur Amiga est prospère, trop peut-être au goût de certains éditeurs. Cet article n'est pas une accusation, ni bien entendu une plaidoirie, les faits rien que les faits...

UN PEU D'HISTOIRE

Si le piratage peut tuer la machine et je prendrai en exemple récent le fait que Word Perfect Corporation refuse de sortir de nouveaux produits sur l'Atari ST car bonjour les ventes (ou plutôt adieu dans le cas présent), il faut bien voir qu'il a permis à de nombreux ordinateurs de s'imposer sur le marché: L'Apple II en est la preuve vivante. Dès le début et face au prix très coûteux de certains programmes, des utilisateurs ont eu l'idée d'acheter les logiciels en commun et de se les copier. La loi autorise même une copie de sauvegarde, ça y est : l'irréparable était fait.

LA CONJONCTURE ACTUELLE (MOT A LA MODE)

Aujourd'hui, le piratage et plus particulièrement sur notre machine est organisé par de gros réseaux de déplombage puis de distribution s'étendant sur plusieurs pays européens : Allemagne, Belgique, France ou Suisse. C'est "la course au soft": tous les moyens sont bons pour se procurer le plus rapidement un original que l'on pourra déplomber et ainsi distribuér dans ce marché underground. L'import en provenance des USA est souvent pratiqué. Les contacts entre groupes sont nombreux (qui n'a jamais vu une liste de remerciement à rallonge au détour d'un programme? Menteurs que vous êtes...) et il faudrait comdamner les inventeurs du minitel pour complicité. Et les éditeurs ont beau cherché les meilleures protections du monde qu'elles soit dans le logiciel lui-même alors incopiable (et la copie de sauvegarde alors?) ou dans manuel accompagnant le soft, rien n'arrête le talent car il faut parler du talent des déplombeurs.

DE SUPERS UTILISATEURS

C'est par ce terme que l'on pourrait qualifier ces virtuoses du cracking. Non content de déplomber un logiciel ultra-protégé, il faut que le pirate y apporte sa touche personnelle et celle de son groupe. On ainsi droit à des chefs d'oeuvre de présentation avec musiques et animations incroyables, présentation bien souvent supérieure au logiciel lui-même. Certaines disquettes dans le Domaine Public pirate car il ne s'agit pas de véritable DP sont des démos de ce que ces personnes sont capables de réaliser en C ou en assembleur et l'on est soufflé... Je pose une question: qu'attendent-ils pour réaliser un programme? Mais certains le font déjà: les géniaux compacteurs de fichiers sont réservés à une certaine clientèle alors qu'ils mériteraient d'être distribué à grande échelle. Et pour tous les possesseurs d'Amiga 1000, le kickstart antivirus d'H.Q.C n'est pas-il pas le programme rêvé? Tant que l'on parle de virus, n'oublions pas que le premier sur Amiga était l'oeuvre d'un groupe suisse SCA, virus aujourd'hui destructeur mais au principe si génial...

Y A UN HIC...

Les éditeurs protestent car la trop grande diffusion de leurs logiciels empêche toute vente ou presque. C'est vraiment la branche pourris du piratage: le commerce. Certains pirates vendent les logiciels à des prix exorbitants ou alors les échanges vont bon train...(voir les petites annonces dans certaines revues informatique grand public). C'est certainement là que le problème se pose: le manque de produits nouveaux peut entraîner la chute car si le marché n'est pas assez important et que le peu de logiciels qui sortent sont copiés, il ne faut pas être devin pour voir que la machine est condamnée à rester dans son carton par manque de logiciel. L'échec de l'Amiga 1000 en France était certes dû à son prix mais aussi à cela. Et puis n'est-ce pas agréable de voir nos éditeurs français enrichir leur catalogue de logiciels sur Amiga?

Enfin, il semble que l'Amiga avec ses 600000 machines vendues officiellement dans le monde et les ventes de noël en France ait réussi à franchir le cap fatidique. Mon article n'a pas été fait dans un esprit moralisateur, les utilisateurs que vous êtes étant assez grands pour juger mais il faut remarquer que la solution de facilité n'est pas toujours la meilleure. Même si le piratage peut aider les bourses les plus démunies car je sais que beaucoup d'entre vous n'ont pas assez de brouzoufs pour s'acheter un programme original, quelques petits sacrifices pour votre machine ne peuvent pas vous faire de mal.



Emmanuel

NOUVEAUTES

LES NOUVEAUTES DU MOIS

THUNDERCATS arrive sur Amiga : je n'ai pu tester qu'une pré-version, sans aucun bruitage. Le principe du jeu est à mi-chemin entre WONDERBOY et GHOST N GOBELINS. Vous déplacez un des héros du dessin animé à l'écran. Des monstres surgissent de partout : vous devez tous les anéantir grâce à votre épée aux pouvoirs magiques. Les graphismes sont bons et l'animation rapide, la gestion du personnage est assez lourde.



FOOTBALL MANAGER II vient aussi d'arriver. J'ai eu quelques difficultés pour le tester car je ne dispose que d'une préversion Allemande : dur! dur! Cette simulation est très complète : vous devez choisir l'équipe rencontrée, la position de chacun de vos joueurs sur le terrain en fonction des positions adverses avant de commencer le jeu. Vous en saurez plus après un test plus approfondi.

Ere Informatique vient d'annoncer la parution de **L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD** pour la mi-juillet. Nous espérons vous fournir un test complet dans le prochain numéro. **JEANNE D'ARC** de chez Chip sera sorti à l'heure où vous lirez ces lignes. Le jeu semble très similaire à VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE : graphismes digitalisés, séquences d'arcade sous couvert d'une simulation historique ! A voir ...

ROCKET RANGER de Cinemaware et **CALIFORNIA GAMES d' EPYX** ne devraient plus tarder. La conversion de **BERMUDA PROJECT** sur Amiga est disponible à l'heure actuelle chez Loriciels. Je vous donne rendez-vous le mois prochain pour la suite de cette rubrique grâce à laquelle vous êtes au courant des dernières nouveautés avant tout le monde. Sympa non ?

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

L'équipe dynamique de Lankor développe enfin sur Amiga. Première adaptation sur notre machine, MORTEVIELLE MANOR se révèle un soft de très grande qualité. Entrons dans le vif du sujet : vous incarnez un détective privé médiocre, dans les années cinquante, qui se morfond dans son bureau lorsqu'une lettre vous parvient du Manoir de Mortevielle, où vous avez passé votre enfance. Julia, votre amie, vous envoie une lettre étrange dans laquelle elle parle de danger de mort pour elle et les siens. Julia est malade, et dans le cas où il lui arriverait quelque chose, elle déclare vous avoir laissé un message derrière le mur du silence. Les souvenirs d'enfance, votre âme généreuse et votre curiosité prennent le dessus sur la prudence : vous partez le jour même pour le Manoir. A peine arrivé, Max le domestique vous annonce la mort de Julia, suite à une embolie pulmonaire. Vous ne voyez pas du tout les choses de cet oeil et décidez d'agir au plus vite pour démasquer le ou les assassins. Agissez avec tact et discrétion, sans quoi vous serez fichu à la porte comme un malpropre. Les graphismes sont très beaux et très fins. Le principe de jeu à base de menus déroulants et d'îcones exploitant uniquement la souris est très agréable. De très nombreux sons digitalisés accentuent le réalisme : portes



qui grincent lorsqu'on les ouvre, bruits de pas, hululements d'une chouette dans la forêt, bruit du vent et de la neige... Une musique courte mais inquiétante vous donne des frissons lors des changements de lieux. La synthèse vocale française est excellente. Que dire d'autre si ce n'est l'existence d'une option de sauvegarde. Rôder dans les endroits déserts de la maison (grenier, puits, cave...) peut vous en apprendre long. Le message est facile à trouver, il suffit d'aimer la poésie, quant à la famille : ne vous fiez pas aux apparences et évitez de poser trop de questions.

Sébastien C.



Fabriquez vous-même votre prise MIDI...

Si vous êtes allé au SICOB, vous avez pu vous rendre compte que la gestion des signaux MIDI n'était plus l'apanage exclusif de certains micro-ordinateurs ludiques.

L'Amiga comme à son habitude, est capable de prouesses en ce domaine; en fait, ce qui lui manquait, c'était un séquenceur performant; c'est maintenant chose faite avec le KCS V1.5 de Dr.T's qui m'a laissé pantois d'admiration...

La seule ombre au tableau semble être le prix prohibitif des modules d'interfaçage MIDI du commerce, surtout lorsqu'on en voit le contenu...

DEMYSTIFIONS UN PEU LA TECHNIQUE

Le standard M.I.D.I. est un procédé de transmission sérielle réalisé en boucle de courant, dont la connectique est normalisée sur des prises DIN à 5 broches à 180.

Seules les prises 4 et 5 des DIN sont utilisées; l'entrée se fait par une DIN (MIDI IN), la sortie par une autre DIN (MIDI OUT); la boucle de transmission étant réalisée en courant, cette disposition permet d'utiliser dans la boucle plusieurs séquenceurs sur plusieurs micros, par une DIN de passage (MIDI THROUGH).

Partant de ces considérations de base, ainsi que de quelque littérature étrangère sur ce sujet, le montage permettant la transformation de la boucle de courant en tensions adaptées au standard RS232C a été relativement simple à élaborer. Ce schéma est en Figure 1.

REALISATION

Le montage peut être réalisé, soit sur une plaque à trous du genre "Veroboard", ou en wrapping, soit sur un circuit imprimé dont vous trouverez le dessin en Figure 2. Les circuits intégrés seront, de préférence montés sur supports (à moins que vous soyez sûr de vous...).

Il va de soi que le montage, une fois réalisé, devra faire l'objet d'un contrôle sérieux, surtout au niveau de l'alimentation, si vous ne voulez pas voir quelques composants partir en fumée... Certaines bévues ne pardonnent pas ! Un court-circuit au niveau de l'alim. et c'est la casse, l'alimentation de l'A500 étant fragile.

La carte une fois vérifiée (même plusieurs fois...), pourra être utilement mise en boîtier, la liaison entre la carte et l'Amiga étant réalisée à l'aide d'un câble possédant au moins 3 conducteurs et un blindage muni d'une prise DB 25 équipée d'un capot et d'un serre-câble.

L'Amiga 1000 ayant de légères différences avec les autres modèles de la gamme, n'a pas été oublié. Au niveau de la RS232, les différences entre l'A1000 et les 500 et 2000, résident essentiellement dans le genre de la DB25 et dans les tensions d'alimentation disponibles sur cette DB25. Les possesseurs d'A1000 ont donc à supprimer du montage, le régulateur 78L05, les deux condensateurs de 0,1 microfarads ainsi que la liaison à la broche 9 de la DB25 (le +5V étant prélevé sur la broche 21 pour les a1000). La DB25 sera du type mâle.

Les possesseurs d'A500 ou d'A2000 devront par contre réaliser le montage intégral à l'exception de la liaison à la broche 21 de la DB25 (du +12V étant prélevé sur la broche 9 pour les A500 et A2000). La DB25 sera du type femelle.

L'opto-coupleur 6N138 (fabrication Hewlett Packard) ne se trouve pas chez tous les revendeurs de composants, il est possible de le remplacer par un autre modèle à condition de remanier l'implantation du circuit imprimé, tous les opto-

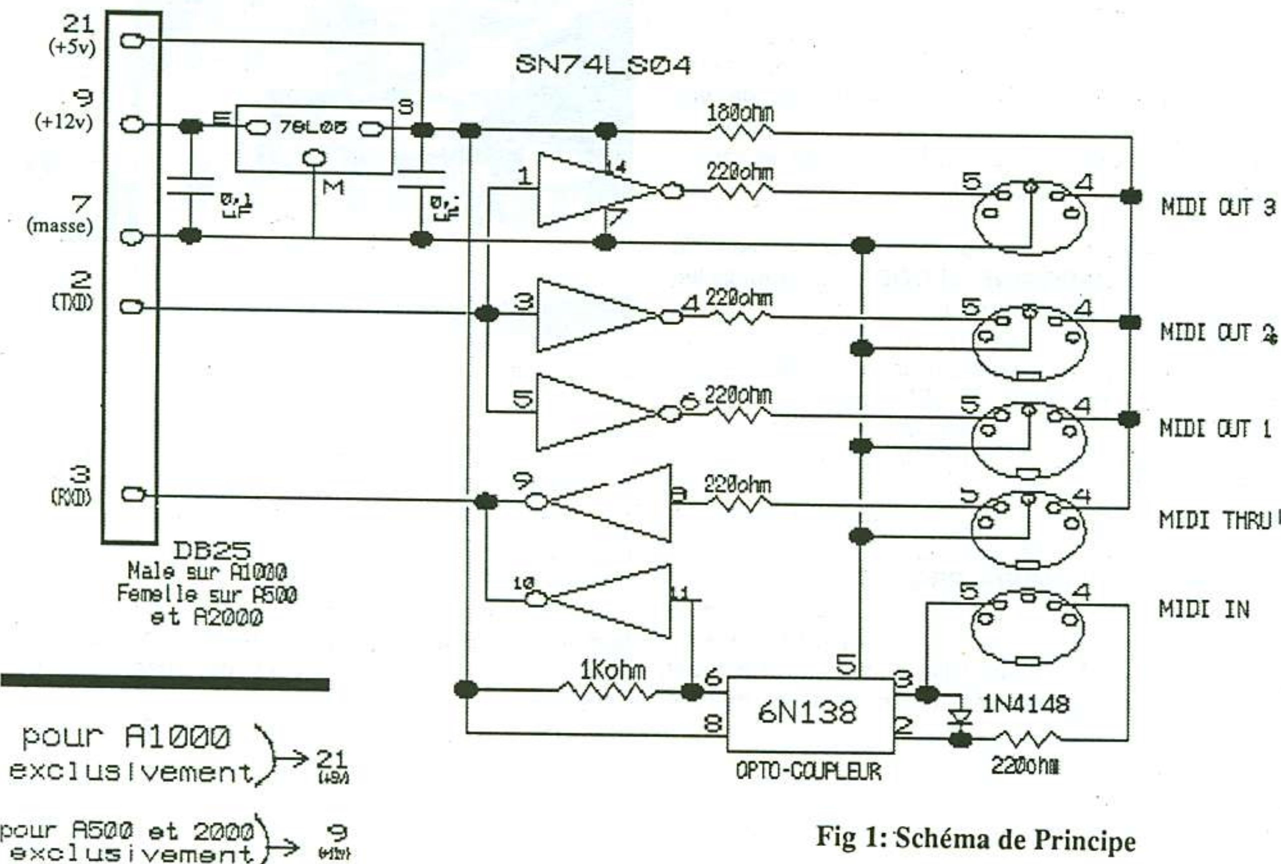


Fig 1: Schéma de Principe



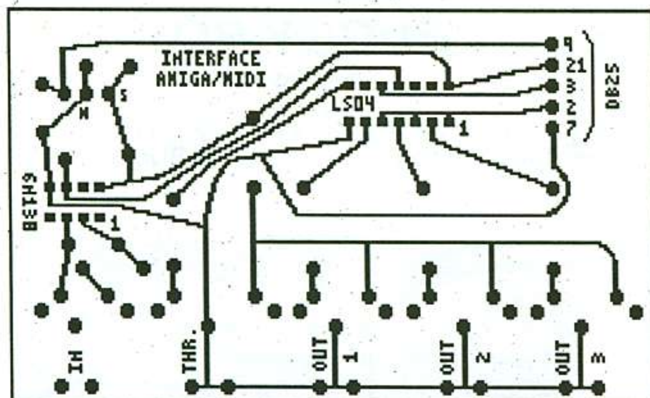
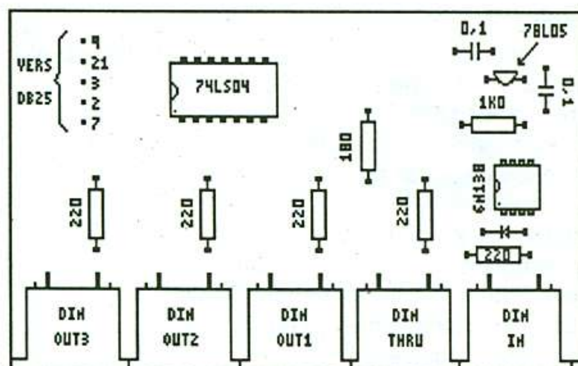


Fig 2: Circuit Imprimé

coupleurs n'ayant pas le même brochage; en cas de changement, choisir un opto-coupleur rapide (par exemple le PC900 de chez Sanyo), sinon quelques problèmes peuvent subvenir...

Vous pouvez remarquer, sur le schéma, que trois sorties sont disponibles pour trois synthés. Ceux qui ne possèdent qu'un seul synthétiseur (les pauvres...!) peuvent ne pas monter les prises des sorties 2 et 3 ainsi que les résistances de 220 ohms correspondantes.

Alors, les musiciens: à vos fers à souder... et bon courage !



Implantation. Vue côté composants

Bibliographie:

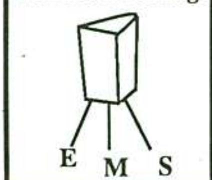
- Amiga MIDI interface schematic by Steve Stevens (1986) - Public Domain.
- Synthesizer steurn mit dem Amiga - Markus Breyer - Amiga Magazin (10/1987)

Je remercie ici, Alien qui m'a procuré le premier article, ainsi que Com (Auci) fournisseur du second article.

Cet article nous a été envoyé par "AMIGA 59" dit "Sammy la glu", vous pouvez le joindre sur minitel: 3615 code DEEP (Bal: Amiga59). Il répondra à toutes les questions pertinentes, mais il précise qu'il ne fournit aucun composant, ni Kit, et qu'il ne réalise aucun montage en dehors de ceux qui lui sont destinés

.

78L05: Brochage



Liste des Composants:

-1 circuit intégré SN74LS04
-1 optocoupleur 6N138
-1 régulateur de tension 78L05
-5 résistances 1/4W de 220 ohms
-1 résistance 1/4W de 180 ohms
-1 résistance 1/4W de 1 K.ohms
-2 condensateurs MKH de 0.1uF
-5 DIN pour CI femelles 5 broches 180
-1 fiche DB25 avec capot
-2 mètres de câble blindé à 3 ou 4 conducteurs
-1 diode 1N4148 ou 1N914

BUGGY BOY

Parmis vous, il doit surement y avoir des nostalgiques du C64, qui se sont éclatés avec UP/N/DOWN. Eh bien, Elite reprend le même principe et le mélange avec la vision et le changement de vitesse à la POLE POSITION. Certains d'entre vous ont déjà tout compris, mais pour la plupart, c'est encore flou. Je recommence donc mes explications différement. Vous êtes au volant d'un Buggy, mais vous voyez également le véhicule devant vous. La route se déroule comme dans toutes les courses de voiture, avec en plus de longs tunnels et des virages surelevés dignes des plus grands circuits de skateboard! Sur la route, c'est le bazard, à croire que cela a été fait exprès ... Pour un peu, on oserait dire que le personnel d'entretien du circuit n'a pas fait son boulot : Jugez plutôt; des barrières, des pierres, des tonneaux, des bornes viennent trainer sur la route.

Votre but est le même que dans POLE POSITION, faire le plus vite possible pour finir un circuit et bénéficier du temps supplémentaire pour faciliter (ou rendre possible) la fin du circuit suivant. Pour agrémenter le but de la manoeuvre, vous avez la possibilité de récolter différents bonus: du simple passage sous une banderolle bonus au ramassage de drapeaux dans un certain ordre (UP'N DOWN qui revient) en passant par des barrières TIME et j'en passe ...

Comment un engin motorisé pourra réussir à se faufiler parmi tant d'obstacles et arriver intact. En réalité, votre véhicule est un buggy tout terrain hyper bien équilibré, capable de toutes les cascades sans dommage.

Du point de vue réalisation, ce logiciel d'Elite est très bien fait. Les graphismes sans être déments, sont très soignés et précis. L'animation, quant à elle, est fluide et sans reproche. Par contre, le son est réduit aux seuls bruitages du moteur et des bonus; une petite musique entrainante n'aurait pas été de trop.

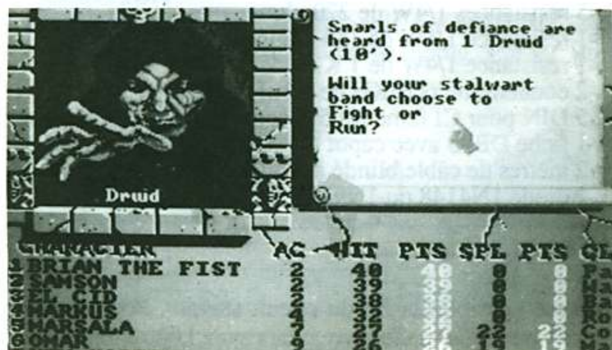
Il semblerait que l'approche d'OUTRUN cause le même phénomène qu' ARKANOID, les courses se multiplient. A quand un super tennis? (requète personnelle!).



Jean-Pierre

BARD'S TALE II

Le premier contact avec ce logiciel s'avère très prometteur : très belle page de présentation, graphisme fin et coloré pour la représentation des personnages, musique très sympathique pendant les options préliminaires, doc en français. Avant de jouer, il est nécessaire, comme indiqué dans la doc, de formatter une disquette vierge et de la nommer DESTINY KNIGHT CHARACTER DISK. Cette disquette sera bien utile pour sauvegarder de nouveaux personnages, ou la progression de votre guilde. Malheureusement ceux qui ne possèdent qu'un seul drive seront pénalisés pour créer leurs personnages car de nombreux changements sont nécessaires. Une remarque importante : il est possible d'importer directement les joueurs de BARD'S TALE I. Le principe du jeu se révèle très similaire à BARD'S TALE I: chaque personnage possède une classe et une race différente à choisir lors de sa création. Le déplacement dans la ville est lui aussi identique à la première partie. Là où intervient un changement c'est surtout dans la possibilité de quitter la ville pour explorer les alentours, et dans l'apparition de nouvelles créatures.



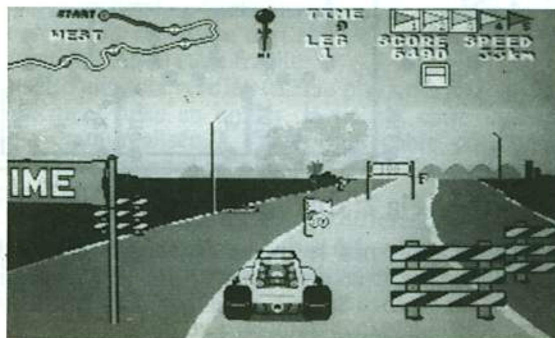
Le but du jeu est de faire progresser votre guilde en faisant gagner à ses joueurs des points d'expérience qui vous aideront pour résoudre les énigmes des diffèrents donjons. En fait, BARD'S TALE II est un jeu de longue haleine et vous passerez de nombreuses nuits pour le finir, si toutefois vous y parvenez. Car BARD'S TALE est dur, oui très dur. Les différents monstres vous attaquent constamment et vous affaiblissent. Chaque combat vous rapporte de l'expérience et de l'or qui servira à parfaire votre équipement, vous faire soigner, ou encore tirer des renseignements de l'aubergiste : encore faut il rester vivant pour profiter de ses trésors !!!

Toutes vos aides concernant BARD'S TALE II sont les bienvenues. Ecrivez au journal ou sur 36 15 DEEP BAL MAGIC ROM.

BUGGY BOY

(Encore Lui)

Il y a quelques mois à peine, je passais des heures à m'éclater sur l'arcade de BUGGY BOY.



Lorsqu'on m'a annoncé la sortie du soft sur Amiga, je me suis jeté dessus pour le tester. Ma première déception fut pendant le chargement : l'image de présentation était réalisée en 16 couleurs et en trames, donc il ne fallait pas s'attendre à des améliorations par rapport à la version ST.

Pourtant, je n'ai pas trop été déçu par le soft. L'animation et la vitesse, strictement identiques à celles du ST sont très bonne. Seule la musique et les sons digitalisés sont supérieurs : on se croirait dans la machine d'arcade ! Vous avez le choix au début du jeu entre 5 parcours, pour chacun d'eux vous voyez un plan et le tableau des scores. Dès que vous y aurez goûté, vous y passerez des heures !

Le principe du jeu consiste à finir plusieurs étapes dans un temps limité. Votre route est jalonnée de drapeaux et de portes qui vous rapportent des points ou du temps supplémentaire pour l'étape suivante. Les obstacles sont nombreux : barrières, blocs de pierre, arbres, panneaux, lampadaires, tonneaux etc... Les troncs d'arbres permettent de sauter, et les cailloux vous mettent sur deux roues !! Les paysages qui varient suivant le parcours sont très beaux et très colorés. Cependant, malgré ses qualités indéniables, on se lasse de ce jeu : car il manque de difficulté et il ne vous faudra que quelques parties pour le finir.

Buggy Boy est malgré tout un jeu à classer parmi les plus distrayants et sous des aspects simples et sans prétention.

C'est quand même une très bonne conversion d'arcade comme on aimerait en voir plus souvent.

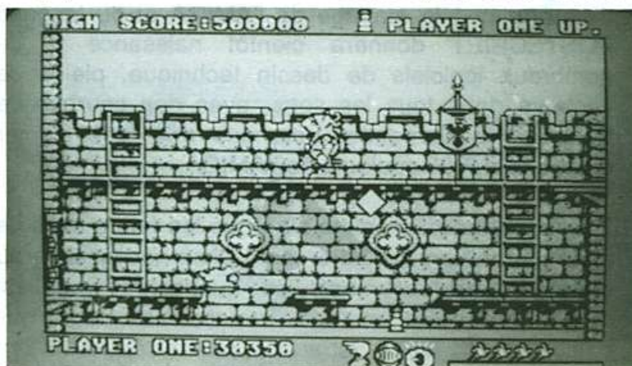
Sébastien C.

BLACK LAMP

Un jeu d'action édité par FIREBIRD. Jack, bouffon de son état, doit récupérer neuf lampes enchantées dans le pays d'Allégoria et les poser une à une dans les vingt étagères réparties dans le royaume. Celui-ci est composé de châteaux, de maisons, de forêts etc... Les créatures qu'il doit affronter sont très variées, cela va des sorcières qui lui lancent des flammes depuis leur balai, jusqu'aux dragons cracheurs de feu, en passant par les chevaliers qui lancent des éclairs avec leur épée. Notre héros, durant sa quête, peut ramasser divers objets pour, pendant un court instant, avoir quelques pouvoirs supplémentaires : cinq joyaux pour posséder une armure le rendant invulnérable, cinq instruments de musique pour acquérir une plus grande vitesse de



déplacement et cinq armes pour augmenter sa puissance de tir. Les graphismes sont corrects. Les diverses musiques qui accompagnent le jeu, bien qu'agréables, n'ont pas été retouchées lors du transfert de l'Atari vers l'Amiga. L'animation est bien réalisée, et la gestion du personnage réclame un peu d'habitude. Pour monter à une échelle, il faut se positionner en face de celle-ci, se tourner, et pousser le joystick. Si vous ne vous tournez pas, Jack va sau-

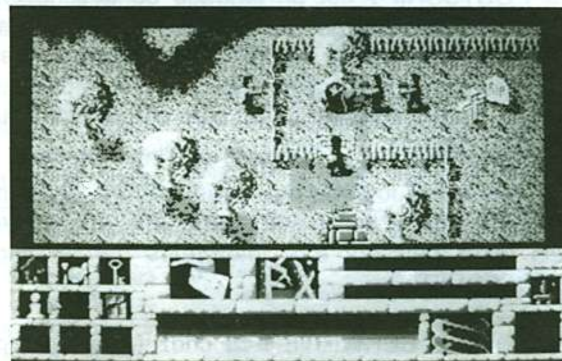


tiller sur place, et vu le nombre de monstres qui vous attaquent, votre énergie va diminuer à grande vitesse.Voici donc un bon soft qui aurait mérité une meilleure réalisation sur cette machine.

Gilles G.

DRUID II

De la magie tu te serviras. Cette phrase aurait pu être celle qui definit ce magnifique jeu de FIREBIRD. Magnifique car sans être original il est : BEAU tant au point de vue des graphismes que de la musique.



Le scrolling sans être rapide est fin et multidirectionnel. Parlons du chargement: Une fois la disquette inserée et après avoir attendu un instant, une image représentant un druide en pleine activité (pour les connaisseurs, regardez la couverture de AD&D player handbook) apparaît accompagnée d'une très bonne musique digitalisée.



Viens ensuite le jeu accompagné lui aussi d'une très bonne musique. Le druide que vous dirigez se promène dans un paysage en 3D (voir photos). Il faut noter que le premier tableau ressemble étrangement au premier tableau de l'arcade "GHOST'N'GOBLINS" toutefois celui-ci est en 3D. Les tableaux dans lesquels vous évoluez sont grouillants de monstres, que vous tuerez à l'aide de sorts. Vous avez la possibilité d'invoquer des monstres qu'un second joueur (muni d'un joystick) pourra diriger. Les sorts s'épuisent et il faudra penser à se ravitailler dans les différents mondes. Ce très bon programme est disponible pour 200 frs environ chez votre revendeur habituel.

Jerome.C

DO YOU SPEAK POSTSCRIPT ?

Comment expliquer que depuis quelques mois le nom de POSTSCRIPT soit devenu quasi-indissociable de la notion de qualité en matière de Publication Assistée par Ordinateur ?

Le POSTSCRIPT est un langage de description de page. Il est chargé de guider, de programmer l'imprimante laser sur laquelle il est implanté. Il s'agit bien d'un langage à part entière, au même titre que le BASIC ou le PASCAL. Il faut bien comprendre que le POSTSCRIPT est le langage de l'imprimante et que le micro utilisé importe peu pourvu que le programme de micro-édition utilisé soit apte à envoyer des ordres tels qu'ils puissent être interprétés par le langage POSTSCRIPT.

Ainsi une LASERWRITER de chez Apple acce-ptera d'éditer les fichiers reçus aussi bien d'un MAC que d'un AMIGA (et même d'un ST si on lui bande les yeux!). Pour l'AMIGA il faudra disposer d'un cable série adapté et positionner la LASERWRITER sur 9600 bauds.

Sur une imprimante (même laser) non-postscript (par exemple la HP-LASERJET Plus de chez Hewlett-Packard) les graphismes et les caractères sont stockés puis imprimés sous forme d'images bitmap (point par point). La résolution maximale d'un caractère imprimé est donc fonction d'une part de la résolution à laquelle il est stocké dans la mémoire du micro et ensuite en fonction de la résolution de l'imprimante.

Un examen du résultat même à l'oeil nu met en évidence l'imperfection du tracé obtenu. Pour pallier ce problème des logiciels tels que Publishing Partner Professional (non encore disponible) utilisent des algorithmes de lissage des caractères permettant d'obtenir des résultats acceptables sur des imprimantes non-postscript avec toutefois un écart encore important de qualité avec celles-ci.

Avec le langage POSTSCRIPT les caractères sont soit initialement stockés dans la mémoire de l'imprimante, soit téléchargés depuis le micro. L'imprimante ne contient qu'un seul jeu de caractères pour chaque police, ceux-ci étant stockés pouis traités sous forme vectorisée.

On se rend ainsi compte du fait que la qualité d'impression est indépendante des limites imposées par le micro-ordinateur aussi bien que l'imprimante. Il est donc possible d'obtenir avec le même logiciel (par exemple Professional Page) un document d'une qualité de 300 points par pouce grâce à une sortie sur LASERWRITER et une qualité d'environ 2500 PPP en utilisant une photocomposeuse LINOTRONIC 300.

Si la vocation première du langage POSTSCRIPT est l'obtention de caractères de qualité, ce langage permet également, pourvu que l'on dispose d'un logiciel adéquat, de créer d'impressionnants (sans jeu de mots!) effets typographiques. Ainsi une fois un "objet" défini et composé avec des caractéristiques classiques (par exemple une suite de caractères) il est possible d'intervenir à volonté sur la forme de celui-ci, de l'élargir, de l'incliner, de le déformer, de créer des dégradés de nuances, des trames, des effets de perspective, d'ombrages...

En théorie le POSTSCRIPT permet donc de réaliser des dessins très élaborés. L'AMIGA ne dispose toutefois à l'heure actuelle pas d'un outil exploitant directement ces possibilités ; imaginez donc une version de Deluxe Paint II en dessins vectorisés! Notez toutefois qu'il est possible avec Professional Page d'importer et d'éditer les dessins techniques créés et sauvegardés avec Aégis Draw Plus.

Le POSTSCRIPT c'est bien beau, mais ce n'est pas demain que je disposerai des 29 900 FF Hors Taxe nécessaires pour me payer ce joli périphérique qu'est la LASERWRITER!!!

Sachez qu'il existe aux Etats-Unis de nombreuses boutiques de micro offrant à leurs clients un service "OUTPUT POSTSCRIPT", et en cherchant bien vous en trouverez tout de même quelques-unes en France proposant ce service sur AMIGA.

En guise de conclusion, il semble raisonnable d'espérer que le mariage de l'AMIGA et du langage POSTSCRIPT donnera bientôt naissance à de nombreux logiciels de dessin technique, pleins de vecteurs dans tous les sens, avec des courbes de Bezier à la Samantha Fox, des dégradés d'enfer dignes des 4096 couleurs de l'AMIGA...

Parlant couleur, il semble bien que les futurs softs de PAO permettront d'obtenir les 4 films nécessaires au traitement de documents en quadrichromie. C'est d'ailleurs déjà le cas de Professional Page qui, combiné avec Color Séparator, permet à l'AMIGA et au langage POSTSCRIPT de donner le meilleur d'eux-mêmes.

Johnny D.



NOTRE COUVERTURE

UNE PREMIERE

Ce mois-ci, notre couverture est une première européenne - et probablement une deuxième mondiale. C'est la première fois en Europe que la couverture d'une publication distribuée en kiosque a été entièrement composée et la couleur sélectionnée sur un ordinateur familial - un Amiga 500 avec 1 méga de mémoire.

Notre confrère "***Info***" aux Etats-Unis réclame la première mondiale avec sa couverture du mois dernier.

Ceux qui n'ont jamais eu l'occasion de faire imprimer (en imprimerie classique) en pleine couleur ("quadrichromie"), doivent se demander pourquoi on fait tant de bruit autour d'un sujet aussi banal. Les couleurs de ce-mois-ci sont moins jolies que celles du lion d'Andreotto en juillet. Alors, où se trouve l'avance?

Premièrement, c'est une question d'économie. En moyenne, *A-News* paie près de trois mille francs par mois (pas si loin du prix d'un Amiga 500 lui-même) pour la préparation de ces fameuses "sélections couleur" chez des spécialistes de la photogravure. Trois mille francs parce que les procédés pour séparer une photo (d'écran, par exemple) en ses trois couleurs de base - magenta (ou rouge), jaune, et cyan (ou bleu) nécessite des appareils coûteux. Par contre, avec la nouvelle version 1.1 de ***Professional Page*** de Gold Disk (Canada) on clique deux fois sur la souris et les sélections sont calculées et imprimées en quelques minutes en moyen résolution sur imprimante laser à langage postscript, pour un coût de cinq francs seulement. Pour un prix un peu plus élevé les sélections peuvent être imprimées sur une photocomposeuse à haute résolution, genre linotronic, toujours par l'intermédiaire du langage postscript.

Deuxièmement il y a le facteur temps. Les sélections couleur traditionnelles impliquent une photographie d'écran, développement de la pellicule, transport chez le spécialiste, temps de traitement, puis retour pour la mise en page. Les changements de dernière minute sont hors-question, vu le coût et le temps nécessaires.

Troisièmement, on trouve une nouvelle liberté. Plus besoin de décider longtemps à l'avance la taille définitive des illustrations. Plus besoin de projeter des diapos sur une feuille blanche en essayant de prévoir le résultat final. Tout se passe sur l'écran, avec à tout instant la possibilité de re-positionner les tableaux par rapport au texte, de les élargir, les rétrecir, de changer leurs couleurs (et les couleurs du texte et du "papier").

Nous étions mal équipés pour notre premier essai de cette nouvelle fonction de Professional Page. Même pas un moniteur couleur disponible - on travaillait "dans le noir". Résultat : un mauvais choix de couleurs, ou plutôt une manque de couleur, dans l'image Mandelbrot. Un deuxième problème était le placement des repères sur les feuilles sorties de l'imprimante laser. Il est essentiel de pouvoir superposer les couleurs avec précision les unes sur les autres, à l'aide de ces repères. Or ils étaient trop éloignés de l'image et nous étions obligés d'en enlever trois sur quatre. C'est une des raisons du léger décalage des couleurs sur la couverture. Mais ce problème semble être le résultat d'un mauvais choix de notre part des dimensions de la page à imprimer (paramétrables dans l'option "Alter Current" du menu "Page").

Plus grave est que le logiciel ne semble pas encore au point pour le calcul des sélections. Le cliché "noir" est bien trop noir. Si nous l'avions imprimé tel quel, vous auriez eu droit à une couverture extrêmement sombre. C'est seulement en trichant dans la préparation des films - en diminuant le noir au minimum - que nous avons pu sortir des tableaux convenables.

Frédéric, créateur du monstre virus, nous affirme que certaines nuances sont bizarrement changées - mais en général il trouve "terrible" les nouvelles possibilités ouvertes par ce logiciel. Nous sommes d'accord, et nous avons l'intention de vous en infliger encore! Vous allez suivre "en direct" cette révolution.

La version 1.1 de Professional Page comporte d'autres améliorations : les pages peuvent être imprimées par les imprimantes dans Preferences, y compris le HP *Paintjet* et le *Xerox 4020* (Preferences v1.3 est fourni avec ce logiciel). De plus il y a une option pour la césure automatique **en français** .

Une nouvelle option d'écran non-entrelacé s'avère parfois utile, mais un texte de 10 points (taille souvent utilisée par *A-News*) est illisible en cette résolution. L'utilisateur se trouve obligé de passer en grossissement de 200 pour cent, mais en conséquence on ne voit qu'un huitième de la page et les changements de position deviennent trop fréquents, trop pénibles.

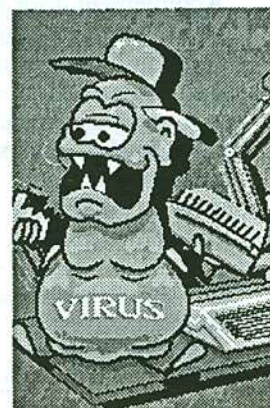
Certains bogues ont été enlevés, en particulier le "A" de "A-News" revient à sa place sur l'écran (voir notre premier article sur Professional Page dans *A-News* N°2. Mais d'autres subsistent. Un exemple : de temps en temps Professional Page n'arrive pas à trouver un fichier IFF sur disquette. On peut quelquefois résoudre le problème en éteignant l'ordinateur et recommencant à zéro.

Micro Application espère sortir une version en français en octobre.









LES SELECTIONS SORTIES SUR LASERWRITER - ROUGE, JAUNE, BLEU ET NOIR



COURRIER

Bonjour,

J'ai un A2000XT + RAM 2Mo + HD20Mo. Je suis plutôt orienté graphisme et vidéo, alors tout ce qui tourne autour de l'Amiga-Dos et utilisation du CLI m'effraie un peu, ça me parait plutôt compliqué...Par exemple : comment copier DPaint sur disque dur pour éviter de charger avec la disquette? J'ai essayé de copier CLI-Mate : ce fut désastreux. Le logo DH0 a été remplacé par le logo CLI-Mate! Ca doit être du propre dans les fichiers de mon disque dur! Comment faire pour tout remettre en ordre? Tellement de noms se ressemblent.

Je consulte parfois DEEP, c'est bien..avec A-News, celà fait un bon ensemble. Continuez!

Jacques Auclerc-Galland

Ed: Les développeurs sur Amiga se sont fait tiré récemment 'loreille à la réunion de Washington par Dr Henri Rubin, Chief Operating Officer de Commodore International, Ltd. Sa critique : les développeurs n'avaient pas crééedes procédures simples pour installation sur disque dur, tel le déplacement d'icônes avec la souris (il les a critiqué aussi de ne pas avoir profité des possibilités coprocesseur du Bridgeboard ou carte passerelle). En principe on trouve les explications plus ou moins compliquées dans la doc de chaque logiciel. Laurent Durrieux de Viviers (07) m'informe que pour ceux qui se demandent comment utiliser CLImate avec un disque dur JH0 (via carte PC), il faut d'abord utiliser la dernière version de CLImate (celle qui permet de désactiver le .fastdir) et ajouter cette ligne dans la startup-sequence:

Assign DH0: JH0:

Ainsi apparaît dans les périphériques de CLImate le disque dur.

Cher A-News,

Si Monsieur Andreotto cherche encore une adresse pour ses tirages, je peux lui donner celle de Abaque Micro, 23 rue du Poteau, 75018 Paris, ou les tirages sont fait en Imageur Honeywell. Cette adresse m'a été communiquée par TecSoft (un groupe de "dingues", n'est-ce pas?), après qu'ils m'aient fait voir quelques tirages). Sinon, et ce à partir de septembre, il sera possible de faire des tirages chez MAD, où Didier va installer, de manière accessible, une laser ainsi qu'une imprimante à jet d'encre.

Tristan Luce, 45 Olivet

Cher A-News

Une petite remarque au sujet des softs que vous testez. Pourriez-vous mentionner si le soft tourne en PAL/NTSC? C'est bien utile pour les gens qui ont un NTSC... Ainsi: EXPLORA...arghhh il utilise PAL (comme tous les bons éleveurs...). Heureusement, il est parfaitement multi-tâche et on peut "ruser" en lancant "Screenshift" (Fish 89). Ca permet de voir le texte qui apparaît parfois en bas de l'écran, aux dépens de la bande graphique du haut de l'écran qui est de peu d'importance.

Félicitations quand même pour votre revue, et votre tenacité envers et contre tout.

François Rouaix, 78 Le Chesnay

CLUBS (rubrique gratuite)

18
***BOKONEN CORPORATION** - Club pour Amiga/ST. Ecrivez ou téléphonez Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.*

49
***CLUB AMIGA ANGERS:** Nous avons un Amiga 2000XT, des Amiga 500, drives, imprimantes (couleur, noir et blanc)..Nous recherchons des contacts dans toute la France pour pouvoir faire des échanges (d'idées, de logiciels...). Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51.*

70
***AMIGA FUN CLUB:** Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.*

CONTACTS

AMIGA 500 échange programmes sur Thonon, Annemasse, Genève. Gauthier Delerce tél: 50-94-06-93 Douvaine.

AMIGA 500 recherche contacts pour échanges de softs et programmeurs, graphistes ou musiciens pour création de démos et scrollings. Réponse assurée. Rame Xavier, 17-22 Vieil Castel, 18000 BOURGES. Tél 48-65-07-13.

CHERCHE contacts Amiga - ECHANGES, DESSINS, MUSICS - Gégé, 45-27-24-92 Paris.

A500 cherche correspondant sérieux pour échanges; recherche sources assembleur sous SEKA ou sous Macro Assembleur MCC et donc programmeurs. François Rimasson, "La Fonderie", 35170 Bruz. Tél 99-52-93-96

DEUX AMIGA 500 gonflés + 2 compatibles Commodore + 2 Atari 520ST voulant créer un club de contacts, échanges, S.O.S SGHL (helper Softs, Gourou, Hardware and Languages) diffusion PDS français et USA, GAMPS (Groupements d'Achats, Matériels, Périphériques et Softs), possibilité d'une newsletter. Contact tel: 93-28-05-50 chez Mr FILALY-ANSARY Vincent, 15 Val de Gorbio 06500 MENTON ou Mr CANESTRELLI Raphael, 9 Av de la Madone 06500 MENTON.

CHERCHE contacts sur Amiga, pour échanges de softs, trucs et bidouilles. Les débutants sont aussi les bienvenus. PIEDNOEL Alain, Hameau des Prés, St George de la Rivière 50270 BARNEVILLE-CARTERET. Tél 33-53-88-07.

AMIGA dingue de softs cherche contacts sympas. Débutants s'abstenir, merci. CODEREY Denis, Rue Haldimand 18, 1003 LAUZANNE, SUISSE.

MATERIEL:

A vendre pour Commodore Amiga un drive externe 3.5" A 1010 sous garantie. Prix: 1490F à débattre. Tél: 64-97-91-01.

AMIGA échange ou vends pour le prix de la disquette, programmes du domaine public uniquement. Contactez par courrier: MAGUERRE Michäel, 11/1 Place des Trois Ponts 59100 ROUBAIX. Si pas serieux s'abstenir.

Vends AMIGA 1000 (cause achat A2000) 512Ko 4/87 moniteur couleur, cable imprimante + nombreux logiciels, très bon état - 7000F. Pierre Arnaud, 38 rue du Garel, 69530 Brignais / 78-05-18-05

A VENDRE AMIGA 500 + lecteur externe + 2 joysticks + Barbarian (jeu) + câble Péritel. Le tout sous garantie. Prix 5500F. Tél : 43-50-07-81

COOP INFORMATIQUE SERVICE, importateur en Europe des produits SPIRIT TECHNOLOGY (périphériques pour AMIGA), recherche 1 distributeur pour la Belgique ainsi que pour la Suisse. Contacter : COOP INFORMATIQUE SERVICE 215 rue Frédéric Sévène, résidence Saint Michel C233, 33400 TALENCE, FRANCE. Tél : 56-04-41-93

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros)...........180F
Pour l'étranger (tous pays).......................240F
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre A-News envoyez-nous votre demande sur papier libre. Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris. Les numéros précédents, vendus séparement, sont disponibles au prix de 25F par numéro (20F par numéro pour les commandes de plus d'un numéro), port compris.
Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

Oui, je m'abonne pour un an à partir du numéro........
Nom.......................................Prenom...................................
Adresse...
....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

LES FICHIERS

Par Cedric, de l'équipe de la revue Omega

Si vous n'avez pas l'habitude de travailler sous CLI, vous devez, pour bien comprendre son fonction nement, connaître la structure des fichiers contenus sur une disquette. Je vais donc essayer de mettre en valeur les différents types de fichiers qui peuvent cohabiter sur une disquette puis les méthodes pour les modifier et enfin l'organisation physique de ceux-ci sur le disque.

Sur une disquette telle que Workbench il y a deux grands types de fichiers :

- Les fichiers programmes
- Les fichiers de données

Les fichiers programmes sont aussi appelés exécutables. Ce sont des fichiers qui contiennent des codes directement compréhensibles par le microprocesseur de l'Amiga. Il suffit, sous CLI, de taper le nom de l'un de ces fichiers (+ RETURN ou ENTER) pour que celui-ci se charge dans la mémoire de l'ordinateur puis s'exécute.

Ainsi, vous trouverez sur votre disquette Workbench le fichier "*Preferences*". Si vous tapez son nom sous CLI immédiatement ce programme démarre et vous permet de faire vos choix de couleurs, etc. Il en est de même pour toutes les commandes du CLI. Ce sont des fichiers programmes qui peuvent donc démarrer uniquement en tapant leur nom. Soit par exemple *Dir, Copy* ...

Les fichiers de données ne peuvent pas s'exécuter. Le code qu'ils contiennent ne peut être compris que par un programme adéquat. Ainsi quand vous sauvegardez une image à partir de *DPaint*, vous obtenez un fichier de données que seul un programme de dessin pourra comprendre. S'il n'y a pas un programme correspondant, votre fichier ne vous est d'aucune utilité.

C'est dans la catégorie Données que vous trouvez les fameux fichiers **ASCII**. Ce sont simplement des fichiers qui ne contiennent que des caractères compréhensibles par l'utilisateur. On trouvera donc dans cette catégorie les fichiers générés par un traitement de texte, par certains Basic, par des tableurs ...

Pour reconnaître ces différents types de fichiers, vous avez plusieurs méthodes. Vous pouvez tout d'abord demander à l'ordinateur de vous afficher entièrement le contenu d'un fichier. Pour cela utiliser la commande CLI :

TYPE Nom_du_Fichier **OPT H**

OPT H signifie OPTion Hexadécimale. Cela permet de voir tous les caractères contenus dans le fichier même si ceux-ci ne sont pas des caractères ASCII. Les codes ASCII sont de plus affichés à droite de l'écran. Si tout ce qui se trouve à cet endroit n'est que du texte compréhensible alors vous avez affaire à un fichier ASCII. Vous pouvez arrêter le défilement de l'écran avec Espace puis Backspace pour reprendre ou **CTRL C** pour un arrêt définitif.

Pour voir si un fichier est exécutable vous pouvez simplement taper son nom suivi de RETURN. Si vous obtenez une erreur DOS du type 121 (*file is not an object module*) c'est que votre fichier n'est pas un programme.

Pour modifier un fichier il existe plusieurs méthodes. Pour un fichier de données il faut utiliser le programme qui l'a généré ou un équivalent. Ainsi pour un texte ASCII vous pouvez utiliser **ED** pour le modifier mais aussi *ProWrite* où encore *Note-Pad*, etc. Pour un fichier qui contient une image vous utiliserez *Photon Paint, Digi-Paint, Butcher* ... et ainsi de suite.

Pour ce qui est des fichiers programmes c'est une autre affaire. Pour les générer vous pouvez utiliser un Langage (compilé) tel que le C, le Pascal ou l'Assembleur. Pour modifier un programme déjà existant il vous faut des utilitaires tel que *Diskwik* ou Debugger contenant un désassembleur, mais il vous faut surtout de sérieuses connaissances en langage machine ou en assembleur pour pouvoir comprendre le code du fichier.

En effet, il est facile (!) de descendre d'un programme Source à un programme objet (exécutable) via un compilateur mais pour retrouver le programme source à partir de l'exécutable c'est souvent mission impossible!!!

Si les fichiers de données sont enregistrés de manière brute sur la disquette il n'en va pas de même pour les fichiers programmes. En effet ceux-ci ont la possibilité de pouvoir se charger n'importe où dans la mémoire de l'ordinateur. Or les programmes contiennent des références absolues à des positions mémoires.

Le fichier est donc sauvegardé suivi de toutes les adresses absolues qu'il contient. Ainsi lors du chargement toutes ces adresses seront corrigées en fonction de l'endroit du chargement dans la mémoire. Vous pouvez connaître la longueur des fichiers à l'aide de la commande **LIST** qui affiche les noms des programmes ainsi que leur longueur et la date de création.

Lors de l'enregistrement, le Dos morcelle le fichier pour aller le mettre sur différents secteurs d'une disquette. Si les secteurs contenant un fichier sont proches l'un de l'autre le chargement sera plus rapide que si le lecteur doit aller chercher à droite et à gauche tous les secteurs pour ce même fichier. Il est d'ailleurs à remarquer que le lecteur de disquettes fait un bruit caractéristique lors du déplacement de la tête d'une piste vers une autre. Si le fichier se trouve bien rangé de facon séquentielle sur la disquette il y aura peu de bruit et le chargement sera rapide (voir le chargement de Kickstart pour les possesseurs du *1000*).

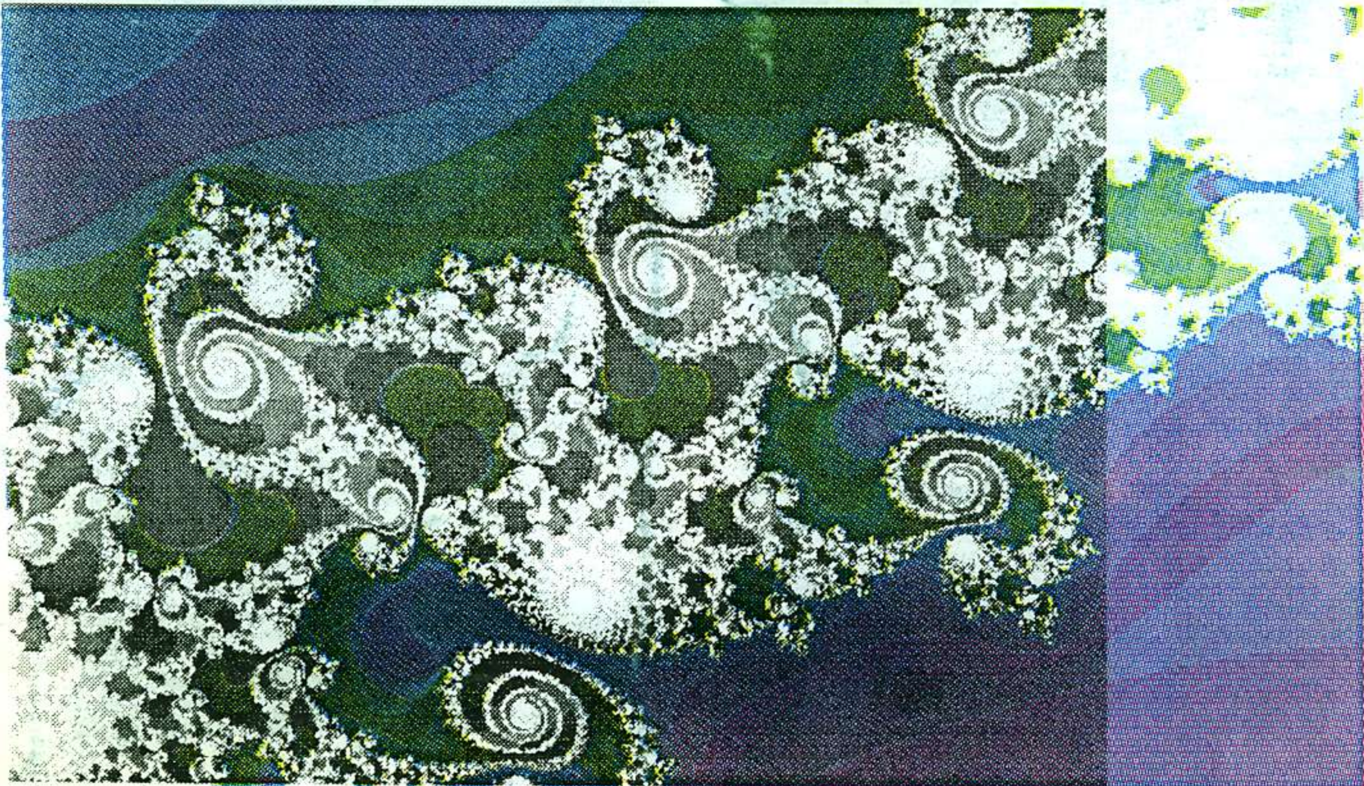
Vous pouvez normalement réorganiser l'écriture d'un fichier en le copiant de sa disquette d'origine vers une autre qui sera pratiquement vide. Plus vous utilisez une disquette en lecture, écriture et effacement, plus vos fichiers risquent d'être morcelés. Vous pourrez faire une remise en ordre de temps à autre en faisant un

COPY df0:#? df1:

qui va copier tous les fichiers de la disquette du lecteur 0 vers celle du lecteur 1, qui doit être formattée et vide si possible. (Attention, la commande **Disk Copy** ne réorganise pas les fichiers sur les disquettes).

Cédric

Article d'OMEGA N°3, réproduit avec autorisation.



Mandelbrot à colorier vous-même.

Non, ce n'est pas la faute de *Professional Page*. **Ed:** va pouvoir se procurer un moniteur couleur avant de faire d'autres sélections couleur "à la maison". Nous avons retiré la partie droite de la sélection noire pour montrer l'effet écrasant du noir. Voir l'article sur *Professional Page*.

Imprimé par NEWS PRINT, Eymet 24500